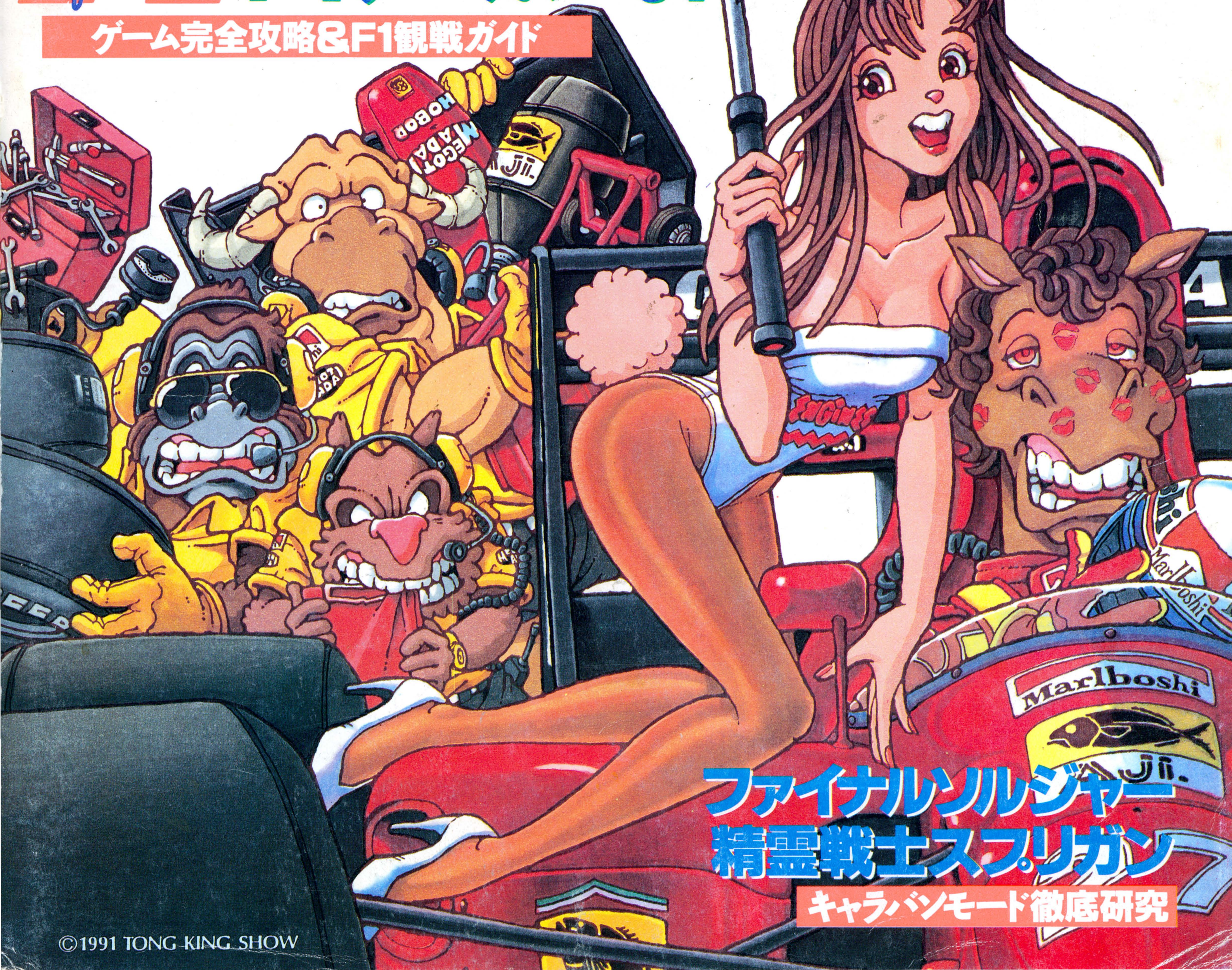
1991年8月1日発売(毎月1回1日発行)第3巻第8号通巻32号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価430yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1991 8月号

特別付録
F1 パーフェクトブック featuring F1サーカス'91
ゲーム完全攻略&F1観戦ガイド



ファイナルソルジャー
精霊戦士スプリガン
キャラバンモード徹底研究



Enjoy Hudson
第7回 キャラバン公式認定ソフト
今年も熱い闘いの季節がやって来た！
キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のがさずしとめろ!!
どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに“ファイナル”だ!!
レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ？
1991年第7回キャラバン公式認定ソフト
FINAL SOLDIER
ファイナルソルジャー
©1991 HUDSON SOFT
PC Engine
過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは
未知なる時間の彼方へと旅立っていく……
7月5日発売　4メガ　希望小売価格 6,500円(税別)
テレホンPCランド
PCエンジンの最新情報が聞ける
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ヒル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU



⬆『天外II』のオープニングデモがスゴかったぞ。

6月6～9日、幕張メッセで「'91東京おもちゃショー」が開かれた。そしてそこでNEC・HEと各ソフトメーカーは、先月号本誌既報のスーパーCD-ROM²システムと対応ソフトを正式発表した。ブースでは『天外II』ほか数作が、実際に新システム上で動いており、また現行のROM²と新システムとの比較なども行われ、ひときわ多くの流通・小売業者の注目を集めていた。さらに新システム関係以外にも、要注意の新ハードが出展された。

衝撃 7大新ハードが初登場!!

'91東京おもちゃショーレポート





天の声バンク

「天の声2」を持っているがバックアップ容量が足りない、スーパーROM²を買っていろいろゲームをやりたいがバックアップが心配だという方、ご安心。この天の声バンクには「天の声2」4つ分のデータをセーブできるから、容量不足の心配はない。それでも不足する人は何枚でもどうぞ。ハドソンより3880円で8月発売予定だ。



スーパーシステムカード

現行のROM²を使用している人も、このスーパーシステムカードを使用することでスーパーROM²用ソフトを走らせることができる。

カード内に1.5Mビットのバッファ RAM(インターフェースユニットにある0.5Mと合わせて2M)を搭載している以外、現行のシステムカードと基本的に同じだ。これで、現在のROM²ユーザーもディスクのアクセス回数が軽減された、より豪華で快適なゲームを楽しむことができるようになる。

超参考出品



開けばその場でゲーム&テレビ、閉じればポータブル。まさに夢のPCエンジン。

驚異のコンセプトマシン
PC Engine LCD TV(仮)

ROM²などの拡張機器も使え、電池駆動可能、LCD、コントローラー、TVチューナーまでついている。ぜいたくなPCエンジンが参考出品された。

GTユーザーの最大の悩みは電池寿命と電池代だが、今回発表されたGT パワーパックを使用すれば、それらの悩みが一気に解決する。GTにこれを接続した場合、連続プレイ時間が4時間になり、しかも充電式なので電池代がかからない。ベルトにつけられ、持ち運びが楽というのもうれしい。6900円、8月発売予定。



GT パワーパック

メガドライブ用CD-ROM

MEGA-CD発表

強力ライバル!?



ついにMD用のCD-ROMドライブが発表された。バッファRAMは6Mビット、PCM8声、拡大縮小回転機能を持っていて、スーパーROM^{2}の強敵になることは必至だ。



PC Engine DUO（デュオ）

コアグラとスーパーROM^{2}の一体型はPC Engine DUOという名称で発表された。オプションで電池駆動もでき、別売のDUOモニターと組み合わせると屋外でも数時間プレイ可能。ノート型パソコンを意識したという本体デザインは、歴代エンジンのなかでもとくに美しい。値段からいってもコアグラII＋スーパーROM^{2}よりは安くなる見込みなので、拡張バスを使用する予定のない人は、最初からこれを買ってしまうのも手だ。発売日、価格は未定。



DUO モニター

DUOの屋外使用用のポータブル液晶ディスプレイ。画面サイズは4.3インチで、液晶の質は最高レベル。にじみチラつきはほとんどなく、シューティングゲームにも問題なく使える。DUOと組み合わせる以外に、通常のポータブルテレビとしても使える。もちろん、ACアダプターでの屋内使用も可能だ。





⬆見よ！ この豪華なブースと、立派なコンパニオンたち。力が入ってるう。



スーパーCD-ROM^2

バッファRAM 2 Mビットを本体に内蔵した、新型のROM^2。本体とインターフェース一体型で、接続は本体拡張バスに差し込む形になる。もちろんSGにもアダプターなしで、ダイレクトに接続することができるのだ。SG+スーパーCD-ROM^{2}システムの超強力ソフトなんてのも、いつか見てみたいね。発売日・価格未定。

CORE GRAFX II



コアグラの後継機で、PCエンジンの次期主力機。機能面ではコアグラと完全に同じだから、どちらか片方でしか走らないソフトが出る心配はない。ボディーカラーはスーパーROM^{2}と統一されたグレー。定価19800円で、スーパーROM^{2}に先駆けてすでに発売されている。

P.102「PC I A」の詳細記事にも注目せよ!!

スーパーCD-ROM²システム対応ソフト開発メーカー………㈱アイ・ジー・エス、アイレム㈱、㈱アスク講談社、㈱アトラス、㈱インテック、NECアベニュー㈱、㈱工画堂スタジオ、㈱ココナッツジャパン、サン電子㈱、㈱システムソフト、㈱タイトー、データウエスト㈱、㈱ナグザット、日本コンピュータシステム㈱、㈱日本テレネット、日本物産㈱、㈱ハドソン、㈱パックインビデオ、ヒューマン㈱、ビクター音楽産業㈱、㈱ブレイングレイ、㈱マイクロキャビン、㈱ライトスタッフ、㈱リバーヒルソフト

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

'91東京おもちゃショーレポート

超充実の2M対応ソフト群!!

	タイトル	ジャンル	メーカー	掲載ページ
1	天外魔境II 卍MARU	RPG	ハドソン	P.36
2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	RPG	ハドソン	P.39
3	ポピュラス ザ・プロミストランド	SLG	ハドソン	P.39
4	スターパロジャー(仮称)	STG	ハドソン	P.38
5	雷電(仮称)	STG	ハドソン	P.39
6	銀河お嬢様伝説 YUNA(仮称)	AVG	ハドソン	P.38
7	スペースサンダー(仮称)	STG	ハドソン	P.39
8	シャドウ・オブ・ザ・ビースト	ACT	ビクター音楽産業	先月号P.32
9	ルーム	AVG	ビクター音楽産業	先月号P.30
10	天使の詩	RPG	日本テレネット	P.152
11	ブロウニング	ACT	日本テレネット	先月号P.37
12	コズミックファンタジー3	RPG	日本テレネット	——
13	ウィザードリィI～V(仮称)	RPG	ナグザット	P.28
14	熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編(仮称)	SPG	ナグザット	先月号P.40
15	ダブルドラゴンII(仮称)	ACT	ナグザット	P.151
16	シューティング(タイトル未定)	STG	ナグザット	——
17	プリンス オブ ペルシャ	ACT	リバーヒルソフト	P.40
18	ブライII	RPG	リバーヒルソフト	P.41
19	デジタルコミック「トップをねらえ」	AVG	リバーヒルソフト	P.40
20	フォーゴットンワールド	STG	NECアベニュー	P.33
21	F1サーカス(仮称)	SPG	日本物産	P.161
22	キャンペーン版大戦略II	SLG	マイクロキャビン	下欄
23	ロールプレイング(タイトル未定)	RPG	アイ・ジー・エス	——
24	スポーツゲーム(タイトル未定)	SPG	インテック	——
25	シミュレーション(タイトル未定)	SLG	インテック	——
26	パチンコシミュレーション(タイトル未定)	SLG	ココナッツジャパン	——
27	SFシミュレーション(タイトル未定)	SLG	システムソフト	——
28	アドベンチャー(タイトル未定)	AVG	データウエスト	——
29	ロールプレイング(タイトル未定)	RPG	ヒューマン	——
30	ロールプレイング(タイトル未定)	RPG	ブレイングレイ	——

●従来のCD-ROM²にも対応するソフト

1	クイズの星(仮称)	ETC	サン電子	P.161
2	斬 -陽炎の時代-	SLG	タイトー	先月号P.171
3	バニラシンドローム	ETC	日本物産	P.161

上の表は、おもちゃショーで発表された、現在企画・制作中のスーパーCD-ROM²対応ソフト一覧だ。残念ながら発売日・価格ともすべて未定。でもこれは新システムの発売日が決まっていないから。当然新ハードはそれのみで発売されることはありえない。きっと上のソフトのいくつかと同時発売になるはず。そしてそれは、新システムのパワーを強烈にアピールする作品、と考えるのが妥当だ。

CD-ROM² 新規参入メーカーに聞く!!

●システムソフト

大変申しわけありませんが、ノーコメントとさせていただきます。

●アイレム

じつはまだ具体的な内容は話せないんですが、準備は進めているので、近いうちにタイトルなども発表できると思います。もうちょっと待っていてくださいね。

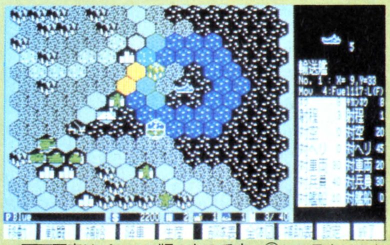
●タイトー

すでに「斬」を発表しているので、もうみなさんもごぞんじのはず。CD-ROM²のソフトはこれからどんどん作ってゆく予定なので、期待してください。

とびこみ新作情報

キャンペーン版大戦略II

全8ステージを制覇するキャンペーンモード+ソロシナリオを40本という、遊びきれないほどのマップ数を収録。さらにスーパーCD-ROM²ならではのビジュアルシーンもタップリ。グーなソフトだぜ。



⬅今回発表されたスーパーCD-ROM²対応ソフトのなかでは、唯一の現代戦SLGなのだ。

※画面写真はパソコン版のものです。©システムソフト

〜'91サマーCESレポート〜

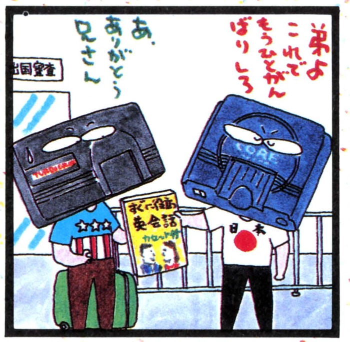
がんばれ!!TG(ターボグラフィックス)16



BONKという名の、アメリカのPC原人。近くで見ると結構ブキミだ。

発売時の不振が今もなお……

年に2回、アメリカで開かれるCES（家電の大見本市）。今回の家庭用ゲーム機方面は予想どおり、今秋発売の任天堂のSNES（SFC）一色だった。GENESIS（MD）も順調に伸びているのに、我らがTG16（PCエンジン）は残念ながら発売時の宣伝の失敗などで、他機種に大きく水を開けられている。背水の陣でのTG16陣営の作戦は2つ。ハードの大幅値下げと人気ゲームを育てるということのようだ。巻き返しに期待!!



イラスト／中野豪



⬆会場では「ニュージェネレーション」をうたい文句に派手なプロモーションをしていたけど、何かズレてる感じだった。アメリカではともかく、日本ではPCエンジンはもうベテランのマシンだもんね。

…注目ソフト… キックボクシング



アメリカ製らしいRPG。その名のとおりのゲームだが、アクションの細かさや独特の雰囲気がよく、完成度も高い。



➡『ボンバーマン』は人気ゲームのひとつ。でも上の絵がヘン。

大幅値下げでどこまで伸びる!!



⬅最後の切り札（?）の値下げは、158ドルから99.99ドルへという大胆なもの。今年の5月14日から実施されたところかなり売れ行きが伸びているらしいが、いまごろやるなら初めっからやればよかったと言う関係者もいる。

㊋(マルカツ)チーム、ナムコ大会に堂々2位入賞!!



がんのすけ氏

誰よりも自分たちが驚いた!!

どうだまいったか

6月8日、東京のはずれ、ナムコ本社において、スポーツゲームの祭典、第4回ナムコット出版社対抗ゲーム大会が盛大に催された。競技種目は『ワールドジョッキー』ほかFC、MD各1作ずつ。前回4位と振るわなかった㊋チームは、剛軍団の長老、ローラ高野の決断により、出場選手の思いきった若返りを断行！ ミロはぢめをキャプテンに、平均年齢21歳の若武者たちは期待にみごとこたえて大健闘し、総合2位に入賞した。

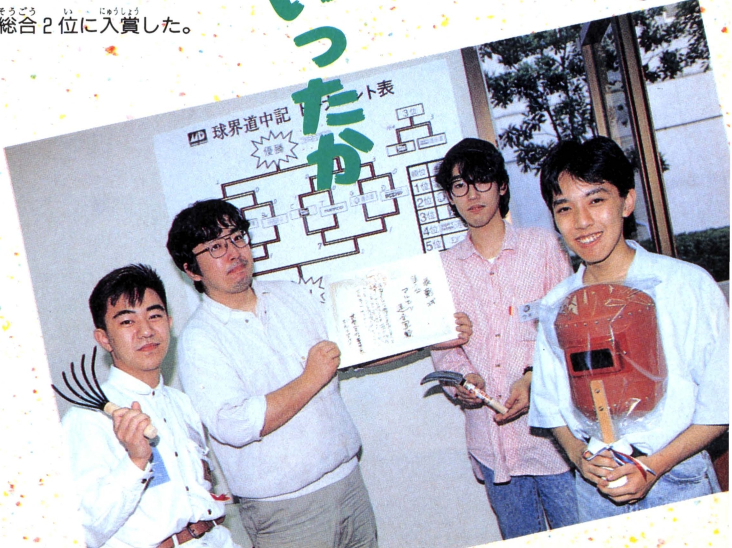


⬇『球界道中記』に出場のミロはぢめ。

順位表	
1	ファミコン通信
2	㊋連合軍
3	ナムコット
4	GTV
5	ソフトバンク連合軍
5	ヒッポンスーパー！
7	ゲームボーイ
8	月刊PCエンジン



⬆『ワールドジョッキー』対戦中の㊋チーム（左の2人）。



月刊 マルカツ 勝PCエンジン

AUG.CONTENTS

［8月号目次］

1991 ⑧ Vol.32
発行／角川書店

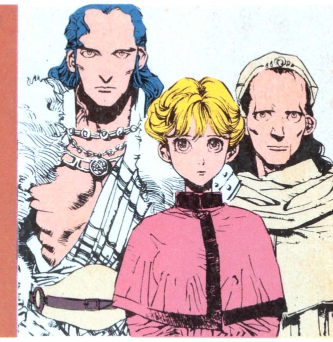


〈大好評連載中！〉

ロードス島戦記 ——ファリスの聖女——

山田章博（原作／水野良） 77

ファリス神官・フラウスと出会ったベルド、ウォート、そしてファーン。彼らは、やがてロードス島の運命を決する壮絶な戦いの場へと旅立っていく……。



巻頭大特集

'91 夏の超新作COLLECTION

1 移植決定！ Bigゲーム堂々の登場だ
ウィザードリィシリーズ ―― 28

2 特大スクープ！「モンスターメーカー」発表
NECアベニューハリキリ最前線2 ―― 30

3 「天外魔境Ⅱ」ゲーム画面初公開！
ハドソン新システム最新ラインナップ決定 ―― 36

4 「トップをねらえ！」ほか、3つの新作同時発表
リバーヒルソフト大特集 ―― 40



天外魔境Ⅱ

NEW SOFT TIMES

●怒濤のごとく押し寄せる発売直前ソフトを㊖が斬る!!

ファイヤープロレスリング2 ―― 42
ヴァリスⅣ ―― 44
BURAI 八玉の勇士伝説 ―― 48
ソーサリアン ―― 52
ワールドジョッキー ―― 54



BURAI　八玉の勇士伝説

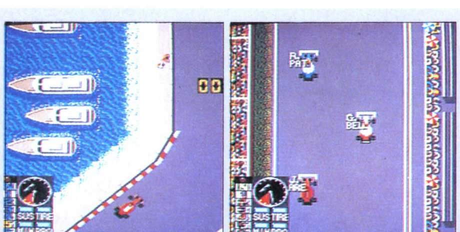
NEW SOFT TIMES 延長戦

●発表されたばかりの超新作情報がぎっしり！

ダブルドラゴンⅡ ―― 151
天使の詩 ―― 152
はなたーかだか!? ―― 154
マジカルチェイス ―― 156
エフェラアンドジリオラ ―― 158
ほか



天使の詩



Special 付録

F1パーフェクトブック

featuring（フィーチャリング） F1 circus（サーカス）'91

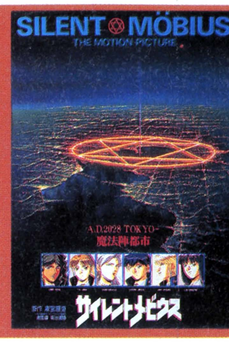
すべてのF1&F1サーカスファンに捧げる特大保存版

映画チケットプレゼント

サイレントメビウス

★くわしくは、57ページを見てね！

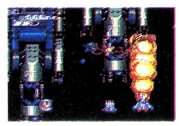
8月17日松竹系で公開される劇場用アニメ映画『サイレントメビウス』(同時上映『アルスラーン戦記』)のチケットを、50組100名にプレゼントします。



メディアミクスインフォメーション……98
GMおっかけ最前線……99
ゲームデザイナー養成講座……100
PCIA……102
アンケートはがき……109
愛読者プレゼント……111
ロードス島戦記通信……148
MAC(マルカツアタックカード)……149
新作タイムスケジュール……162
コラム／ゲーム業界裏のウラ……164
次号予告……166

HOW TO WIN 夏のSTG特集 キャラバンモード大攻略！

〈その１〉ファイナルソルジャー……112
〈その２〉精霊戦士スプリガン……116
PC原人2……120
戦国関東三国志……122





●MONTHLY TOPICS
MARUKATSU電光石火……4

●ダントツ人気！ キミも新ワザに挑戦だ！
裏技的達人……124

●大人気連載！ 読者参加ゲーム
ガイナウォーズ……61

●超SF・RPGノベルズ
サイバーナイト第2部《第13回》……93

●スラップ・スティック読者ページ
いくいくパラダイス……104

●短期集中連載。人気ゲームができるまで
メイキング オブ ニュートピアII……130

●「天外II」の未公開情報満載
天外余興II……134

●ベストヒットソフトはこれ！
ソフトヒットチャート……136

●桃太郎チーム直送情報
㊌桃太郎かわら版……138

●アーケードファンは必見！
月刊アーケード専科……140

●キミの一票で移植が決まるかも!?
PC移植市況月報……142

●新作クロスレビュー
新作ソフトお毒味チャート……144

●夏だ！ アロハだ！ しろー大野だ！(意味不明)
ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活……146



《GAME INDEX》

アイウエオ順

ヴァリスIV……44
ウィザードリィI～V……28
エフェラアンドジリオラ……158
F1サーカスCD版……161
F1サーカス'91……144, ふろく
銀河お嬢様伝説YUNA……38
クイズアベニュー2……34
クイズの星……161
スーパーメタルクラッシャー……160
スターパロジャー……38
スペースサンダー……39
精霊戦士スプリガン……116, 145
戦国関東三国志……122
ソーサリアン……52
タイムクルーズ2……161
ダブルドラゴンII……151
天外魔境II……36, 134
天使の詩……152
トップをねらえ！……40
どらごんEGG……161
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説……39
ニュートピアII……130
はなたーかだか!?……154
バニラシンドローム……161
パワーゲイト……160
PC原人2……120, 144
ファイティングラン……161
ファイナルソルジャー……112, 144
ファイヤープロレスリング2……42
BURAI2……41
BURAI　八玉の勇士伝説……48
プリンス　オブ　ペルシャ……40
ポピュラス　ザ・プロミストランド……39
マイトアンドマジック……32
マジカルチェイス……156
メタル・ストーカー……145
モンスターメーカー……30
雷電……39
立体将棋PC……35
レーシング魂……145
ワールドジョッキー……54

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

●表紙イラスト……佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
●表紙アートディレクション……グァバモリオカ
●表紙ロゴデザイン……高木和雄〔AR+DA〕

ゲームデータ
CD-ROM² スーパーCD-ROM² 新旧CD-ROM²両対応 Huカード(数字はメガ数) スーパーグラフィックス専用
GT対応 PC・SG両対応 バックアップ対応 RPG ロールプレイング A・RPG アクション・ロールプレイング STG シューティング ACT アクション
AVG アドベンチャー SLG シミュレーション SPG スポーツ PZG パズル A・PZG アクション・パズル ETC その他

全国ランキングをめざして君もチャレンジ!

全国店頭ファイナルソルジャー大会

大好評だった去年の対戦ボンバーマン大会に続く第2弾!今年の夏休みは全国でファイナルソルジャー大会を開催します。ハドソンの'91年キャラバン公式認定ソフトにも決定した超迫力のシューティング・ファイナルソルジャーは、きっと君をエキサイトさせるぞ!入賞者をはじめ参加者全員にステキなオリジナル賞品を用意、さらに全国入賞者にはPCエンジンGTを贈呈します。ぜひ、お近くの開催店にお友達と一緒に来てください。

実施会場

北海道
旭川市/おもちゃのぴるえっと
小樽市/ジョイボート
札幌市/ジョイボート デュオ
旭川市/長崎屋旭川店
札幌市/ソフトショップ遊
余市町/トイプラザ大正堂
札幌市/ファミコンショップ夢工場 厚別店
札幌市/おもちゃのポニーランド
小樽市/ホビー光
静内町/おもちゃのおおみや
札幌市/ソフトマックス
苫小牧市/パピヨン企画
室蘭市/富士屋模型グリン店
美唄市/ファミコンプラザ「カブ」
網走市/トイスターぐんじ
北見市/おもちゃのBANBAN本町店
北見市/おもちゃのこうが
深川市/メルヘンヤマグチ
浜頓別町/べにや商店
浦河町/おもちゃ専門店 ほんま
札幌市/おもちゃランド谷
恵庭市/うじ川時計玩具店
釧路市/バンバン鳥取店
釧路市/バンバン春採店
旭川市/新田玩具人形 永山店
小樽市/小川一番街店
門別町/つがわ商店
旭川市/おもちゃのポパイ本店
紋別市/おもちゃの城トイスター
旭川市/夢工場 東光店
旭川市/夢工場 春光店
札幌市/夢工場 栄町店
網走市/ホビープラザことぶきや
帯広市/ファミコン&ジグソーのもりおか
砂川市/藤田ゲンサン堂
小樽市/シンゴトイス手宮店
小樽市/ホビー光
室蘭市/ファミコンショップ富士屋模型

青森県
青森市/オモチャの丸治浪打店
木造町/秋田谷電気商会
八戸市/三春屋
三沢市/ファミコンプラザ・BIG
十和田市/ダイエーFCとうてつ駅ビル店

岩手県
久慈市/グリーンプラザ ショッピングプラザ店
遠野市/サンホビー
久慈市/ファミコンショップ アトム
一戸町/のだトーイセンター
盛岡市/おもちゃのにしな
宮古市/夢の星
花巻市/宮川商店 玩具部
遠野市/サンホビー バイパス店アンクル
西根町/サルビア

宮城県
仙台市/TVパニック将監店
白石市/ファミコンプラザ童夢
矢本町/おもちゃのマーチ
仙台市/マリオンショップ
仙台市/DJスタジオ西多賀店
迫町/DJスタジオ佐沼店
仙台市/ジョイランド
仙台市/ファミコンランド八乙女店
気仙沼市/ファミリータウン ハマダ

秋田県
秋田市/本金西武
横手市/おもちゃのキング
能代市/おもちゃのこぐま

山形県
中山町/おもちゃのメリーパル
酒田市/エコー家具ホームセンター
山形市/ファミコンプラザ2001
鶴岡市/プラセン スガワラ
山形市/ファミコンプラザTOM

福島県
福島市/ざらんど
猪苗代町/おもちゃと文具のとみや
二本松市/おもちゃのナガヌマヤ
浪江町/のりものセンター三原
福島市/エビスヤ

茨城県
つくば市/メリーキャビン
石下町/TOY'S ヤノ
結城市/U-らんど
笠間市/おもちゃのかぎや
つくば市/フジランドつくば
つくば市/サンタ学園店
小川町/ファミコンプラザ・BIG-ONE
竜ヶ崎市/ビデオLOOK竜ヶ崎店
土浦市/サンタ ピアタウン店
古河市/ファミコンプラザ・フリーアーム
岩井市/サンタ岩井店
水戸市/水戸西武
岩瀬町/ヤマダヤ
水戸市/中村商店

栃木県
高根沢町/きんたろう光陽台店
壬生町/時遊館 ナカザト
宇都宮市/ビッグ 宇都宮店
矢板市/金太郎玩具店
栃木市/パラダイス21栃木駅前店
佐野市/ヤングショップ ドリーム
宇都宮市/ビック2
宇都宮市/アルファ

群馬県
桐生市/YAMANEYA Do-Do
渋川市/マミー
大間々町/パルコム大間々店
太田市/おもちゃのキンコンカン ラブ店
太田市/ファミコンショップ パルティオン

埼玉県
越谷市/おもちゃのもっくん
入間市/マミー玩具店
鷺宮町/シナノ
大宮市/ライフストア指扇店
吉川町/ライフストア吉川店
川越市/おびつ商店
志木市/つるや人形店
富士見市/ピットイン
川口市/バンビ玩具店
入間市/ファミコンプラザ K2

杉戸町/アワーギャング
行田市/おもちゃ&ファンシー アンクル
鳩ヶ谷市/サイコー
庄和町/水野玩具店
鴻巣市/天心堂
上里町/ジャスコ 神保原駅前店
越谷市/シンメイドーマリオランド
蓮田市/おもちゃのやない
草加市/ファミコンランド マリオ
八潮市/おもちゃのアポロ
春日部市/岡田玩具店
大宮市/プラザ玩具センター
草加市/ビデオ・ファミコン スターウォーズ
菖蒲町/ホビーショップBANBI
大宮市/ナイスプリントニッセイ
戸田市/ビデオドリーム
幸手市/ファミコンランド マリオ
狭山市/おもちゃのポニーランド
杉戸町/小沢ストアー
大宮市/西武百貨店大宮店
大宮市/ファミコンプラザフレンド
川口市/DOKIDOKI冒険島西川口店

千葉県
野田市/ショッピングセンターノア303
君津市/ファミコンランドスペース3 君津中野店
君津市/ファミコンランドスペース3 君津南子安店
千葉市/一新堂花見川店
千葉市/HOBBY BOX キッズ
松戸市/フォルクスモデル松戸店
富里町/メロディBOX成田店
八日市場市/ZOO
佐原市/ティーティーシー
流山市/おもちゃファンシーの店とも
市川市/コミヤ玩具行徳店
鴨川市/おもちゃのあづまや
小見川町/貨 車
松戸市/ベビーセンターまじま
松戸市/やまねや新松戸店
富津市/山久玩具部
多古町/マルサン玩具店
勝浦市/一文字屋
佐倉市/ホビーショップ ビッグバード

東京都
武蔵野市/オモチャのエース
杉並区/ファミトピア
足立区/トイスプラザ グリム
品川区/ファミコンハウス中延店
品川区/サクラ商会
江東区/おもちゃのカトリヤ
中野区/おもちゃのQ
練馬区/T-one中村橋
品川区/Do-Beささや
練馬区/ファミコンランド光が丘店
練馬区/ファミコンランド光が丘公園店
町田市/ファミコンキッズ
足立区/高砂屋
足立区/テレビゲームスーパー竹の塚
東大和市/こすもすらんど
江東区/前野屋玩具
江戸川区/ライフストア端江駅ビル店
八王子市/ファミコンランド南大沢店
葛飾区/ファミコンランド亀有店
立川市/アライブ
板橋区/西友成増店
杉並区/喜屋本店

江東区/アカクラ
足立区/AVネットワーク足立
青梅市/TOY SYOP ロンドン
多摩市/東京トーイ はっぴーべる

神奈川県
横浜市/ひろしや本店

川崎市/みづほ玩具
川崎市/トイショップ カメヤ
鎌倉市/からこや
相模原市/トイズセンター橋本店
横浜市/アイザワ
茅ヶ崎市/DokiDoki冒険島
南足柄市/ホビーショップどろんこかば
南足柄市/どろんこかば開成支店
川崎市/ポニーランド
茅ヶ崎市/フジランド茅ヶ崎店
小田原市/イーグル
横浜市/ファミコンプラザ ファンハウス
川崎市/ショップMOA
川崎市/ファミコン市場JUNP
横浜市/ひろしやシャル店
鎌倉市/ソフトショップあかり
横浜市/トイズセンター綱島店
横浜市/ひろしや金沢店
綾瀬市/BXプラザ綾瀬 深谷店
逗子市/ソフト&ソフト
厚木市/フジランド厚木店
横浜市/マイカル本牧サティ1番街 5Fホビーコーナー

山梨県
大月市/プラモデルの店サトウ
富士吉田市/ハルーピノキオ
田富町/イチノセ
韮崎市/かもめグループ ルネス店
甲府市/TOYSクリちゃん
大月市/おもちゃのさいとう 大月店
韮崎市/ファミコンランド韮崎店

長野県
飯田市/ファミコンランド飯田店
駒ヶ根市/ファミコンランド駒ヶ根店
飯島町/コスモ21おもちゃコーナー
上田市/MORIJI2
長野市/ピヨピヨランド
穂高町/ブックバーン信州こんぽ柏矢町店
須坂市/ファミコンランド須坂店
中野市/ファミコンランド中野店
上山町/トイハウス・郵閑タース
塩尻市/タッチ

新潟県
上越市/SWITCH
長岡市/イトーヨーカドー丸大長岡駅前店
能生町/おしゃれの店小林
見附市/押野見書店
六日町/トイ&ホビーショップニッポン
小千谷市/セカイヤ玩具店
両津市/ファミコンショップBIGツルヤ
長岡市/宝島長岡店
長岡市/宝島長岡駅前店
新発田市/宝島新発田店
五泉市/宝島五泉店
三条市/おもちゃのファミリア
三条市/ドラゴン三条店
燕市/赤ちゃん堂

富山県
福岡町/キャロット
富山市/愛児堂
黒部市/ドナルド
富山市/ファミコンワールド奥田店
高岡市/ファミコンワールド野村店
高岡市/おもちゃのヒモノ
福光町/おもちゃのベル
高岡市/バンビ横田店
黒部市/おもちゃのこどもや
高岡市/トイ&ファンシー アラキ
富山市/ファミコンスペース シャトル

石川県
珠洲市/いばやし玩具店
津幡町/ムラサ 子供の国津幡店
金沢市/おもちゃのキノミ サンテラス店
加賀市/アンデルセン
金沢市/金沢名鉄丸越百貨店
金沢市/げーむくん
宇気町/ムラサ 子供の国宇気店
七尾市/オモチャのとらや
松任市/ぷらも松任店
金沢市/ぷらも額店

※開催日の日時など詳しくは、各店にお問い合わせください。

金沢市/キノミ南新保店

福井県
福井市/おもちゃ・人形オカ
大野市/オモチャのやまだ
武生市/おもちゃのサイト横市店
三国町/三国ショッピングセンター
武生市/おもちゃのサイト善光寺店
勝山市/あそび心発信基地ピノキオ
大野市/おもちゃの国
敦賀市/トイズプラザはしかめ
福井市/オカ・ベル店
福井市/おもちゃ・人形 オカ・ピア店
春日江町/おもちゃ・人形 オカ・アミ店

静岡県
富士市/サンロード富士店
静岡市/ファミコンショップロッキー
清水市/大和文庫
島田市/ピノキオ
静岡市/ベビーランド ナカノ
清水市/カメレオンクラブ清水店
鷹匠町/JOY BOX
竜洋町/イイダトーイ竜洋店
豊田町/イイダトーイ豊田店
掛川市/ワタセ
伊東市/ファミコンプラザC-BOX
藤枝市/イッポードー藤枝店
静岡市/おもちゃのぱる
浜松市/トレードイン SPACE3
富士市/むさしや富士店
焼津市/冒険島 焼津店
福田町/スズエ
浜松市/イイダトーイ富塚店

愛知県
名古屋市/ファミコンランド中村店
小牧市/とらや
江南市/デンマーク江南店
名古屋市/ユーテクホビー
刈谷市/ファミコンランド刈谷店
刈谷市/ファミコンランド東刈谷店
東海市/ファミコンランド
西尾市/ファミコンランド西尾店
東海市/ホビーショップ公園前
名古屋市/スーパーランド
豊橋市/プチダックス
一宮市/センキ
岡崎市/ドキドキ冒険島岡崎店
名古屋市/トイズタウン
西尾市/センキ尾西店
名古屋市/おもちゃのパピー
浜松市/エフワン
豊川市/ピッコロインター店
犬山市/ファミコンランド
名古屋市/ファミコンランド
浜松市/ファミコンランド浜松西伊場店
浜松市/ファミコンランド浜松上島店
刈谷市/ファミコンショップ ファミッコ
名古屋市/ファミコンひろばパップ
名古屋市/キンダーランド
津島市/ファミコンランド津島店
豊橋市/フジランド豊橋店
名古屋市/おもちゃのレオ都通店
名古屋市/ベビーセンター ヨコマク
津島市/おもちゃのマーチ津島店
豊橋市/おもちゃランド
名古屋市/ホビーショップつぼい
豊田市/童 夢
春日井市/おもっちゃマン春日井店
豊川市/ピッコロ本店
扶桑町/マガジンガレージ
名古屋市/おもちゃのポピンズひろ
安城市/ファミコンランド安城店
安城市/ポケット
名古屋市/トイズハウス ミッキー島田店
岡崎市/チャイルドランドさかいレオ店
名古屋市/ファミコンランド千種店
春日井市/HOBBY & TOYS802高蔵寺店
名古屋市/YOU & YOU
武豊町/まつもと玩具店
名古屋市/ワーロード
刈谷市/ファミコンショップ ファミッコ
師勝町/ニワフジ
名古屋市/西川玩具店
豊橋市/マツシタエンゼル
刈谷市/よねや刈谷店
安城市/よねや安城店
刈谷市/よねや井ヶ谷店
西尾市/BIG KID'S PLAZA TAIYO
名古屋市/ALIS
名古屋市/ファミコンハウスあいてむ
名古屋市/ファミコンランド ワイワイ
知立市/よねや知立店
刈谷市/よねや刈谷店
犬山市/トイショップ夢ランド
碧南市/フタバヤ碧南店

岐阜県
多治見市/ツルヤ人形店
岐阜市/メリーランド
岐阜市/おもちゃのポッポ
岐阜市/おもちゃのダルマヤ
穂積町/ファミコンキッズ
各務原市/おもちゃのデンマーク
高山市/BANBAN高山店
美濃加茂市/コンピュータハウス ムゲン
養老町/キッズクラブチャオ養老店
大垣市/FJファミコンジャングル
岐阜市/おもちゃのマーチ
大垣市/ジャンプ大垣店
笠松町/おもちゃのデンマーク
岐阜市/赤ちゃんデパートみかもベビー
各務原市/おもちゃドリームランド
美濃市/おもちゃのわぁーるど

三重県
員弁町/キンダーショップ ピノッキオ
亀山市/おもちゃ・ホビーのナカヤ
松阪市/ファミコンランドチャンプ
伊勢市/ダイコクヤ
四日市市/ファミコンランド四日市店
大府市/ファミコンランド大府店
久居市/ファミコンショップ中部

滋賀県
八日市市/パピルス ファースト
大津市/カメレオンクラブ大津駅前店

京都府
京都市/ファミコンランド山科店
京都市/ファミコンランド伏見店
長岡京市/ファミコンランド長岡店
京都市/ファミコンランド桂店
亀岡市/ファミコンランド亀岡店
福知山市/ファミコンランド福知山店
京都市/ファミコンランド馬町店
宇治市/ファミコンランド小倉店
京都市/L&Pファミコンランド関西本部
京都市/おもちゃのふくしま
宇治市/ファミコンランド六地蔵店
京都市/ファミコンクラブ たいちゃん
京都市/ファミコンランド山ノ下店
京都市/はしもとや
京都市/ファミコンシティTAKA
京都市/本のいのしし堂
京都市/カメレオンクラブ龍大前店
京都市/サトイズ だるまや
四条畷市/おもちゃのツルヤ

大阪府
池田市/ファミコンショップ137 ブルート五月山店
狭山市/ニシダヤ金剛店
熊取町/おもちゃポパイ
吹田市/TVパニック南千里店
大阪市/KON
大阪市/キッズ・メイト
茨城市/おもちゃの菊屋
熊取町/おもちゃサンチェリーポパイ
大阪市/トイルートハナマス
泉佐野市/フジランド泉佐野店
門真市/アマセトーイ
寝屋川市/ファミコン倶楽部香里店
池田市/ファミコン倶楽部池田店
高槻市/ファミコン倶楽部高槻店
東大阪市/ファミコン倶楽部布施店
岸和田市/フジランド岸和田店
枚方市/マミーの店
東大阪市/ファミコンショップアルマ
守口市/ヤンマトーイ本店
羽曳野市/ファミコンティードラゴン古市
東大阪市/DOING imura
忠岡町/ファミコンプラザ・マジックランド
大阪市/コミカソフト販売
堺市/おもっちゃマン泉北店
岸和田市/BANBAN岸和田店
堺市/おもっちゃマン中もず店
枚方市/玩具の店アポロ
東大阪市/ファミコンハウス ポパイ
箕面市/TOY・SYOP ハローキッズ
豊中市/トイハウス ロビンフット
八尾市/よしおか玩具店
大阪市/おもちゃのプレイハウス
枚方市/ファミコンランド
貝塚市/學林二色浜店
柏原市/キンダーショップ ピノッキオ
泉佐野市/ファミコンプラザ・BIG-BAN
大阪市/おもっちゃマン今福店
大阪市/スーパースカイ日本橋店
茨城市/ニシダヤ南茨城店
東大阪市/ファミコンランド鴻池店
箕面市/ファミコンランド箕面店
高槻市/ファミコンランド高槻店
豊中市/ファミコンランド豊中店
大阪市/ファミコンランド千林店
豊中市/フジランド庄内店
大阪市/ソフマップ4号店
堺市/パル堺東店

兵庫県
三田市/タチブキ
豊岡市/沼田電気
神戸市/カメヤ
明石市/トップボーイ西明石店
神戸市/おもちゃの川崎屋鈴蘭台店
尼崎市/ブロック
神戸市/おもちゃキタオ
神戸市/サンライズ
神戸市/ゲームソフトバグ かすがプラザ店
神戸市/ファミコンプラザ ミラクル
和田山町/おもちゃのくに はっぴー
伊丹市/ファミコン&PCランド
神戸市/ドリームワールドワダ六甲
伊丹市/タケモト模型
宝塚市/ハッピーランド
西宮市/ファミコンランド甲子園店
神戸市/ファミコンランド甲南店

奈良県
大和郡山市/ファミコンランド郡山店
王寺町/ファミコンランド王寺店
奈良市/ファミコンランド富雄店
奈良市/ファミコンランド西大寺店
尼崎市/ブロック
大淀町/プリンス
王寺町/おもっちゃマン王寺店
御所市/たつみ
奈良市/奈良そごう

和歌山県
和歌山市/バンバン六十谷店
新宮市/アイドル
岩出町/よねさかフジランド岩出店
田辺市/キャッツアイ
棚美市/ぶくぶく塔の内店
和歌山市/ブックランド・ミノスケ
新宮市/ホビーショップハヤミ新宮店
橋本市/ツジモト玩具店

島根県
浜田市/ペリカン
大田市/おもちゃのてんとう虫
広瀬町/たき
松江市/マリオ倶楽部

岡山県
岡山市/こどもや本店
津山市/ステッププラザBYこどもや
倉敷市/BANBAN小溝店
井原市/おもちゃのデパートさのう
倉敷市/TOPIA天満屋ハピータウン小島店
岡山市/ウオッチマン岡山店
倉敷市/TOY & FANCY おだ
倉敷市/小田玩具店
岡山市/ファミコンランド岡山店
倉敷市/ファミコンランド倉敷店
倉敷市/ビッグクラブ岡山店

広島県
三次市/おもちゃのデパート正木
広島市/HANNS曙店
廿日市市/ホリオカ
三次市/ファミコンハウス三次店
三次市/ホリオカ
福山市/ソフト&ソフト
広島市/イズミ高陽店
竹原市/イズミ竹原店
尾道市/バージョンアップ
福山市/メディア21松永店
呉市/みどり屋玩具第2店舗
広島市/村上玩具

山口県
下関市/ブックスうえの小月店

徳島県
鳴門市/キンダーハリマ
徳島市/徳島リバーシティー

香川県
坂出市/わんぱくこぞう坂出店
観音寺市/わんぱくこぞう観音寺店

観音寺市/おもちゃのピノキオ
仁尾町/中井カメラ玩具

高知県
高知市/トイショップロボ

福岡県
志免町/西友志免店
前原町/BANBAN前原店
北九州市/ファミコンランド若松店
北九州市/おもちゃのクマガエ
福岡市/ボルタック
直方市/すずらん社
北九州市/ファミコンランド小倉南店
福岡市/KOBEレーシング福岡店
福岡市/ファミコンスタジアム大橋
北九州市/ファミコンランド
北九州市/おもちゃのバンビ
北九州市/バンバン千代ヶ崎店
北九州市/ウォッチマン小倉店
福岡市/ぴーこっく新天町福岡本店
久留米市/ぴーこっく久留米本店
筑後市/ぴーこっく羽大塚店
福岡市/ぴーこっく福重店
飯塚市/ぴーこっく飯塚店
久留米市/BANBAN合川店
福岡市/カメレオンクラブ高宮店

長崎県
佐世保市/フジランド佐世保店
長崎市/浜屋百貨店玩具売場
長崎市/でぐち玩具
佐世保市/吉田玩具店
諫早市/サンパル諫早店
福江市/エンゼル玩具
諫早市/いちかわ玩具店
大村市/BANBANおおむら店
長崎市/くさの書店住吉店
佐世保市/Soft Age

熊本県
熊本市/JB-ONE
人吉市/コグマランド
熊本市/ファミコンショップブルート白山店

大分県
大分市/カメレオンクラブ鶴崎店
大分市/BANBAN光吉店
中津市/ファミコン道場
臼杵市/BANBAN

佐賀県
武雄市/中山百貨店
伊万里市/BANBAN伊万里店
佐賀市/ぴーこっく佐賀店

宮崎県
小林市/タマヤ
日向市/にしき堂
宮崎市/ファミコンショップHIGE本部

鹿児島県
種子町/ながはま中種子店
鹿児島市/BANBAN
鹿屋市/松元玩具

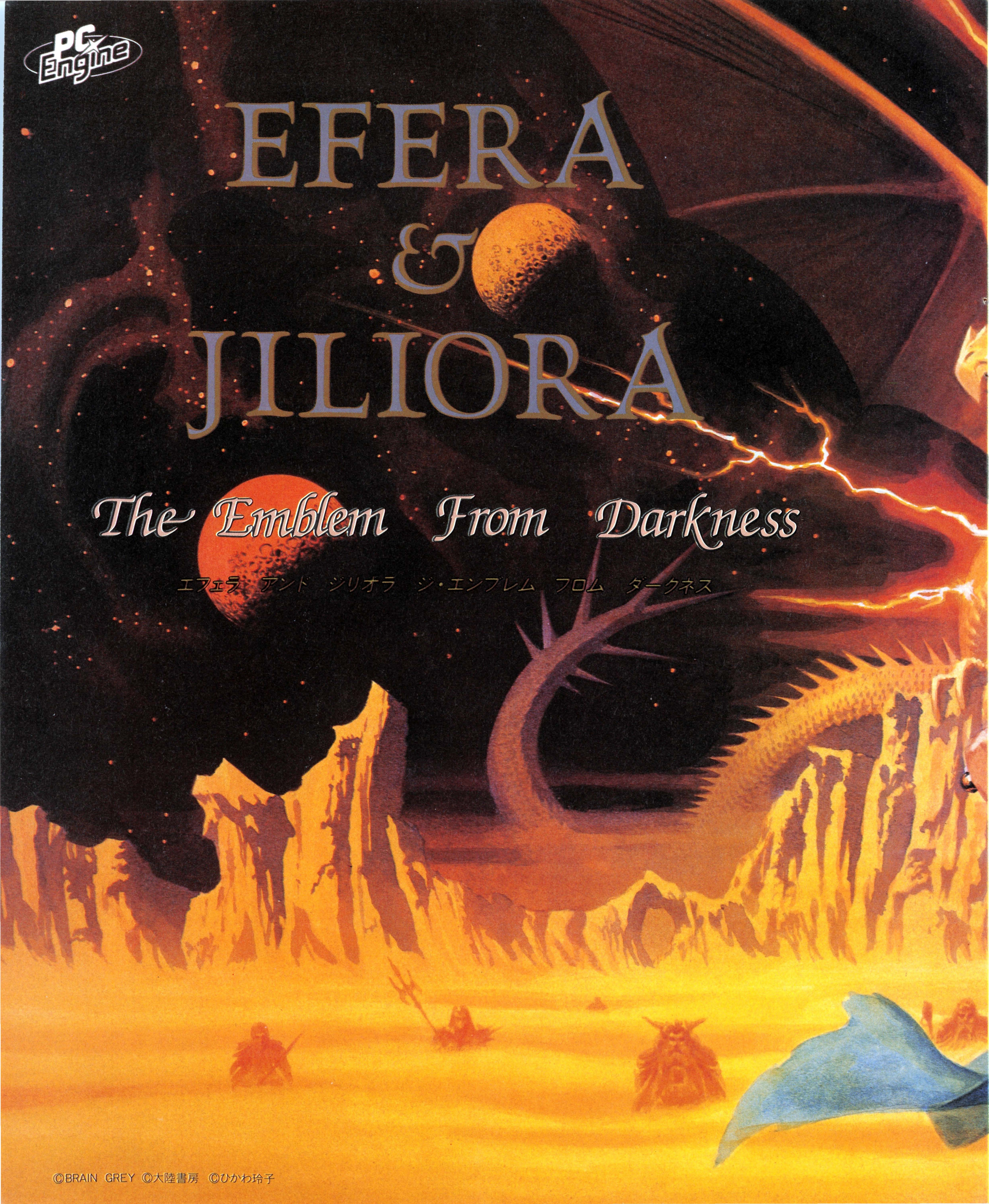
沖縄県
那覇市/ファミコンシティプドラゴン松川店
那覇市/ドラゴン首里店

※開催日の日時など詳しくは、各店にお問い合わせください。

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®


●クオリティ宣言●
LASER SOFT
199X年。
魔幻衆の手によりふたたび人間界は征服される。
さらに夢幻界も陥落……。
伝説の戦士優子はどこへ。
2人の勇者は何者か。
ヴァリスの剣は蘇るのか。
想像をはるかに超えるドラマが待っている。
ますますパワフルにエモーショナルに、
ヴァリスの世界が拡がる。
アクションを熱く戦う
この夏ヴァリ


「ヴァリスⅣ」ラジオCM
8月1日(木)▶8月31日(土)
PM10:00〜PM11:00の時間帯に毎日1回オン・エアされます。
ニッポン放送
[1242KHZ]
期間中､各種プレゼントが当たるキャンペーンが実施されます。
詳しくは次号をお楽しみに。
ドラマチックな展開!!
スⅣが熱い。
ヴァリスⅣ
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575


PC Engine
EFERA
&
JILIORA
The Emblem From Darkness
エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス
©BRAIN GREY ©大陸書房 ©ひかわ玲子



PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
求めよ、さらば与えられん。
Brain Grey
株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-3264-3039

PC Engine
ROM ROM

目覚めよ！
ソーサリアン達！
幾多の邪悪に立ち向かえ！



発売前からすでに名作!!



前人未踏のアクションRPG間もなく発売!

「ソーサリアン」だからこその興奮 **1.10個のシナリオが楽しめる新システムの採用。**オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます。**2.プレイヤーに許された大幅な選択。**シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択、120種にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます。**3.人生を感じさせる登場人物。**キャラクターメイキングも大きな魅力。種別、性別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます。それぞれには寿命までもが設定されているのです。**4.CD-ROMならではの迫力。**アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽のふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます。

ソーサリアン **今秋発売予定** 希望小売価格 ¥7,200(税別)


Victor
事件だ!!
これこそCD-ROM。これこそ推理ゲーム。
名探偵シャーロック・ホームズの難事件をPCエンジンCD-ROM初の
実写ビデオ取り込み映像で再現。そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。
驚きの画面とゲーム展開…今までの常識を破ったまさにこれは事件だ！
7月26日
発売予定
希望小売価格
¥7,200（税別）
シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective
ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC.
© 1991 ICOM SIMULATIONS, INC. © 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.
迷路の中で時を忘れる！フランス生まれのおしゃれなアクション・ゲーム！
スクウィーク
HuCARD
スピーディーな動き、よく練られた迷路、ゲームを盛り上げる豊富なアイテム、次々と登場するモンスター、ワクワクドキドキの全99面。
制限時間内に君は何面クリアーできるか！
8月2日発売予定 希望小売価格¥6,400（税別）
INFOGRAMES
Published under licensed from Infogrames.
© 1989, 1991 LORICIEL Infogrames is a trademark of Infogrames. Used with permission.
All rights reserved. Licensed in conjunction with JPI.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



PC Engine
バックアップメモリ
HE system
エフワンサーカス'91
F1 CIRCUS '91 ™
聴け！新たなる咆哮
'91年7月12日発売



マシーンよ、鈴鹿の風になれ。

1990年、7月。熱い歓声が渦のようになり、
鈴鹿をつつんだ。風を切るライダーたち、
応援するギャラリーたちは、まるでライブコンサート
のように、ひとつの夢のために青春を燃やした。
そのドラマの中で、チームアイレム
がベストをつくし完走する姿があった。

irem

TEAM IREM

Innovations in Recreational Electronic Media

ゲームでも、レースを楽しみたい。



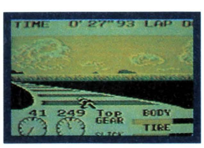
PC Engine

レーシング魂(だましい)™

7月19日発売! 予価7,000円

ゲームボーイ™ ソフト

対戦型
1人でも遊べます

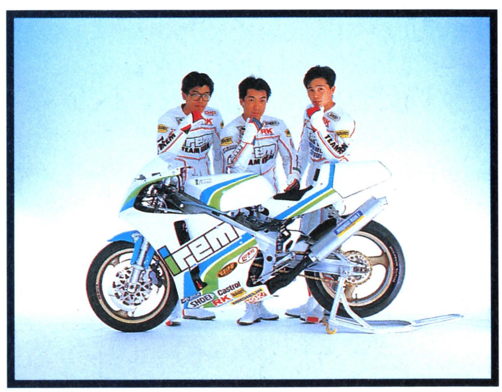


好評発売中　定価3,500円(税込)

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

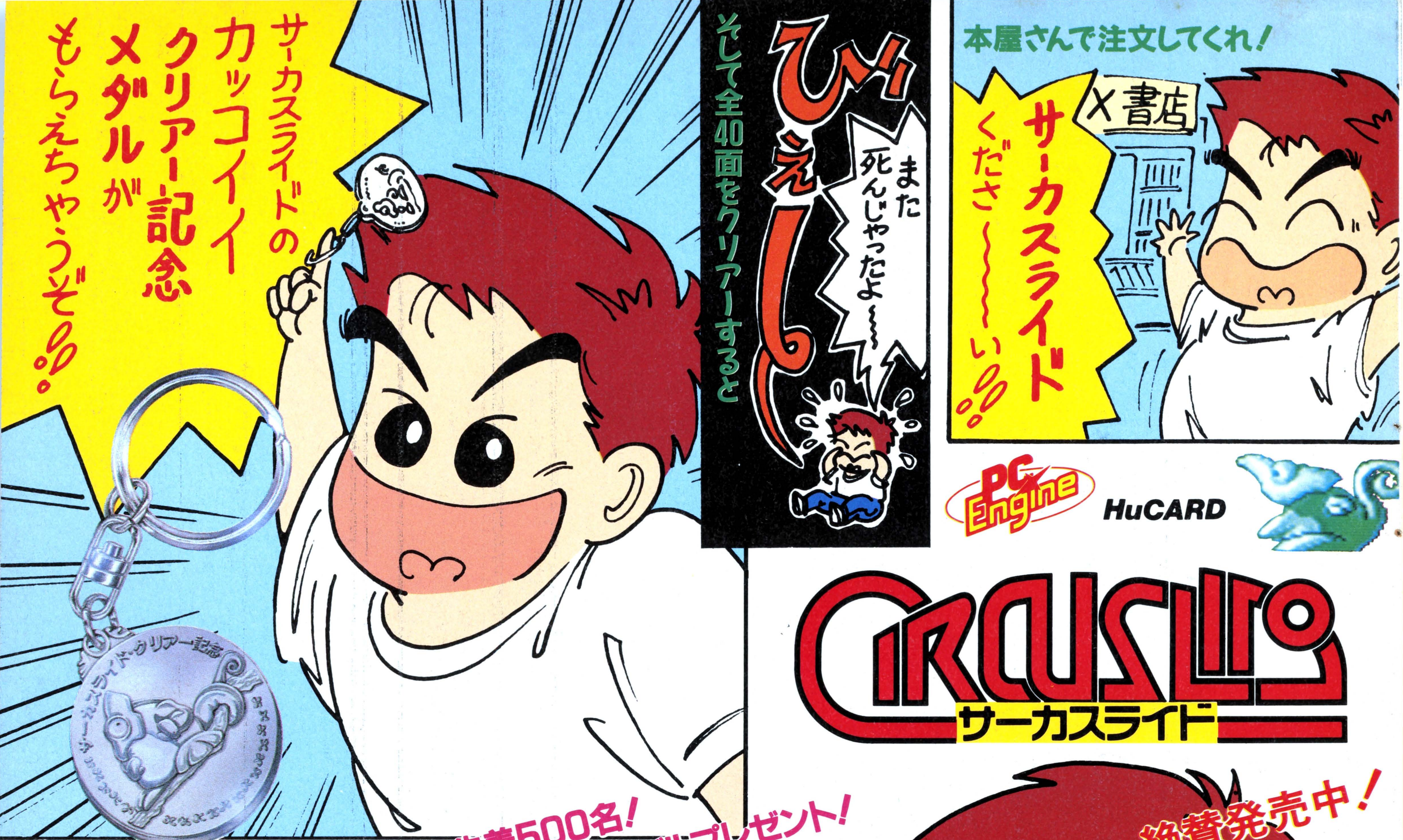
1990年のドラマが終った瞬間から、チーム
アイレムは新しい戦いへの準備にかかった。
それが、今年、7月、鈴鹿レース。いっそう
高まった精神をベースに、マシーン、ライダーは、
ひとつのチームとなり、大いなるチャレンジ
ドラマに、すべてをぶつけるのだ。

irem
IREM CORPORATION



チームアイレム

鈴鹿8時間耐久レース
●7月26日(金)27日(土) 公式予選
●7月28日(日) 決勝



先着500名!クリアーメダルプレゼント!

全40面クリアーした方には先着500名様にサーカスライド特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント! 官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、ユニポスト・オブ・ジャパンまでドンドン送ろう。

狙いは最終ラウンドのパスワード!

さあ、注目!シューティングの好きな人もロールプレイング、またはアクションの好きな人も、この「サーカスライド」に挑戦してくれ。ルールは簡単。主人公のカメレオンを操作して画面内の昆虫を全て飲み込み、食虫植物に食べさせ出口に行く。これでラウンドクリアー。しかし、出口までの道のりは決して楽ではない。昆虫はいなくなったがパズルという大きな壁が君の前に立ちはだかるだろう。

40すべてのラウンドをいちはやくクリアーするのは誰だ!銀色に輝くクリアーメダルを手にするのは　君かもしれない……



PCエンジンソフト「サーカスライド」は
ちょっと変わったアクションパズルゲーム!

近くの本屋さんで注文してネ。



税込価格5,400円
（税抜価格5,243円）

株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991〜3


PCエンジン CD-ROMシステム
PC Engine
ROM ROM
太閤記
たいこうき
百年の大乱
「その様は、人の仕業というより、
デウスが下したもう罰であり、
裁きであるように思われた……」
（ルイス・フロイス「日本史」平凡社刊　十六章より）
CD-ROM²
戦国シミュレーション
今秋発売予定・価格未定
アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1


TENGEN
GAME GEAR
MAGICAL PUZZLE
POPILS
ゲームギアを持ち歩きたくなっちゃうゲーム、遂に登場!
その名は…
マジカルパズル・ポピルズだ!
あの、知る人ぞ知る強者ゲームデザイナーMTJ氏が企画、テンゲンが開発したこの「マジカルパズル・ポピルズ」。なんと全100面ものアクションパズルがキミの挑戦を受けて立つ!! ルールは他のパズルと比較してもずば抜けて簡単だ。なのにこの奥深さ!
TEST PLAY
SAVE MAP
LOAD MAP
COM IN/OUT
END ED
YES
NO
自作のマップを通信ケーブルを使って友達にあげよう!
TENGEN
SOUND NUMBER 30
BGM INFORMATION
NOISE
鍵盤付きのウォークマンにも早変わりだ!
ゲーム機初!!
リジューム機能搭載!
テンゲンならではの豊富なオプション機能、親切設計もキミを助けてくれるだろう。そうそう、"親切設計といえば今回は携帯用に抜群の威力を発揮するビデオゲーム初のリジューム機能*も搭載しているから、電車の乗り換えの時にも慌てずスイッチOFF! スイッチを再度入れたらすぐ続きができるのさ! ※特許出願中だったりする。
バックアップ搭載/通信ケーブル対応
7月12日発売予定
標準小売価格4,800円(税別)
TENGEN PRESENTS
MAGICAL PUZZLE POPILS
NORMAL GAME
MAP EDIT
EDITED GAME
OPTIONS
©MTJ/TENGEN LTD
かわいらしいタイトル画面でしょ?
HELP!
液晶画面なのにすごく見やすいのだ。
SELECT ROUND 4
HINT
業界初?! 縮小マップ付きの面セレクトだ。
GAME OPTIONS
RESUME ON
MAP NORMAL
LIFE =3
INITIALIZE NO
LANGUAGE JAPANESE
HIT MARKER OFF
PRESS START TO SAVE THIS SETTING & EXIT
テンゲンお得意の親切な設定変更機能。
鋭意開発中! テンゲンのゲームたち
(写真はなんと! 開発中のものです!)
PCエンジン版
Peter PACK RAT
豊かな表情と細かい動き。かわいいんだ、ピーターが。
PCエンジン版
MARBLE MADNESS
見ての通り。ほほほ!
PCエンジン版
マジカルパズル・ポピルズ
ギア版よりマップが広い! まずはギア版で腕をみがこう!
好評発売中! テンゲンのゲームたち
(写真はなんと! 製品版のものです!)
PCエンジン版 KLAX
アーケード版より良いデキと評判のパズルアクション。
標準小売価格
5,900円
メガドライブ版 HARD DRIVIN'
Hard Drivin'
FINISH
START
SPEED TRACK
STUNT TRACK
メガドライブの限界に挑戦。高速ポリゴン画像のドライブゲーム。
標準小売価格
5,900円
KLAX/Hard Drivin'/MARBLE MADNESS/Peter PACK RAT
©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.
株式会社テンゲン
〒101 千代田区岩本町2-19-5
情報電話:03(3865)7222

ついに誕生!!

視力回復 トレーニング講座

アメリカから上陸。全米で43万人がその効果を証明!画期的トレーニング遂に公開!



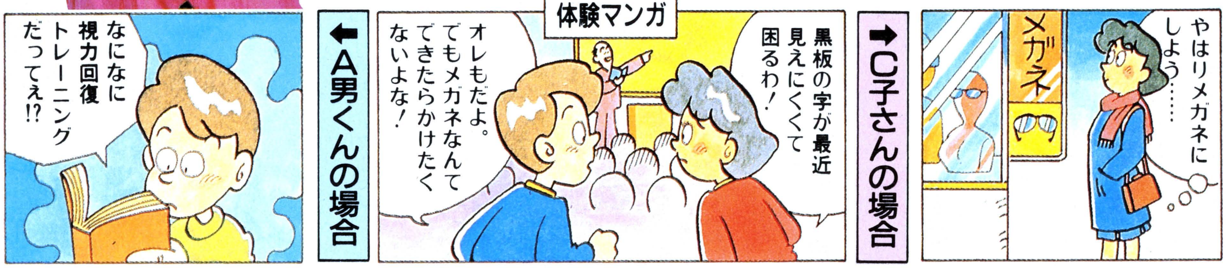
器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

体験マンガ







ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか!

●このプログラムの開発者のご略歴●



ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

体験者の喜びの声



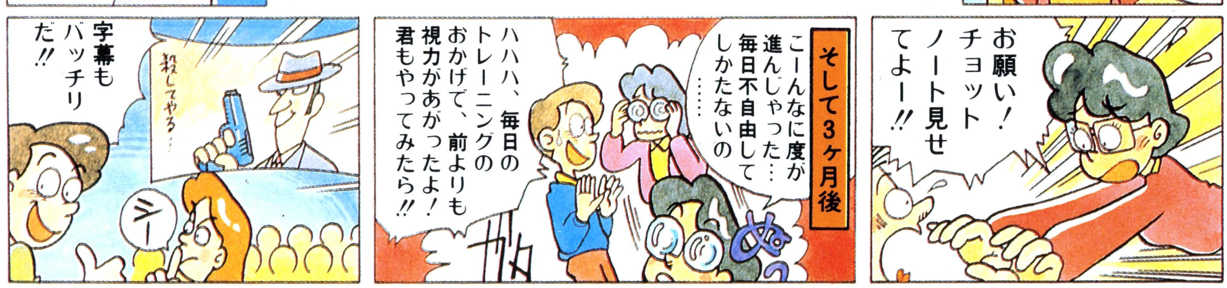
以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。

(加藤健二・20歳)



中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群!視力が1.0以上になりそうです。

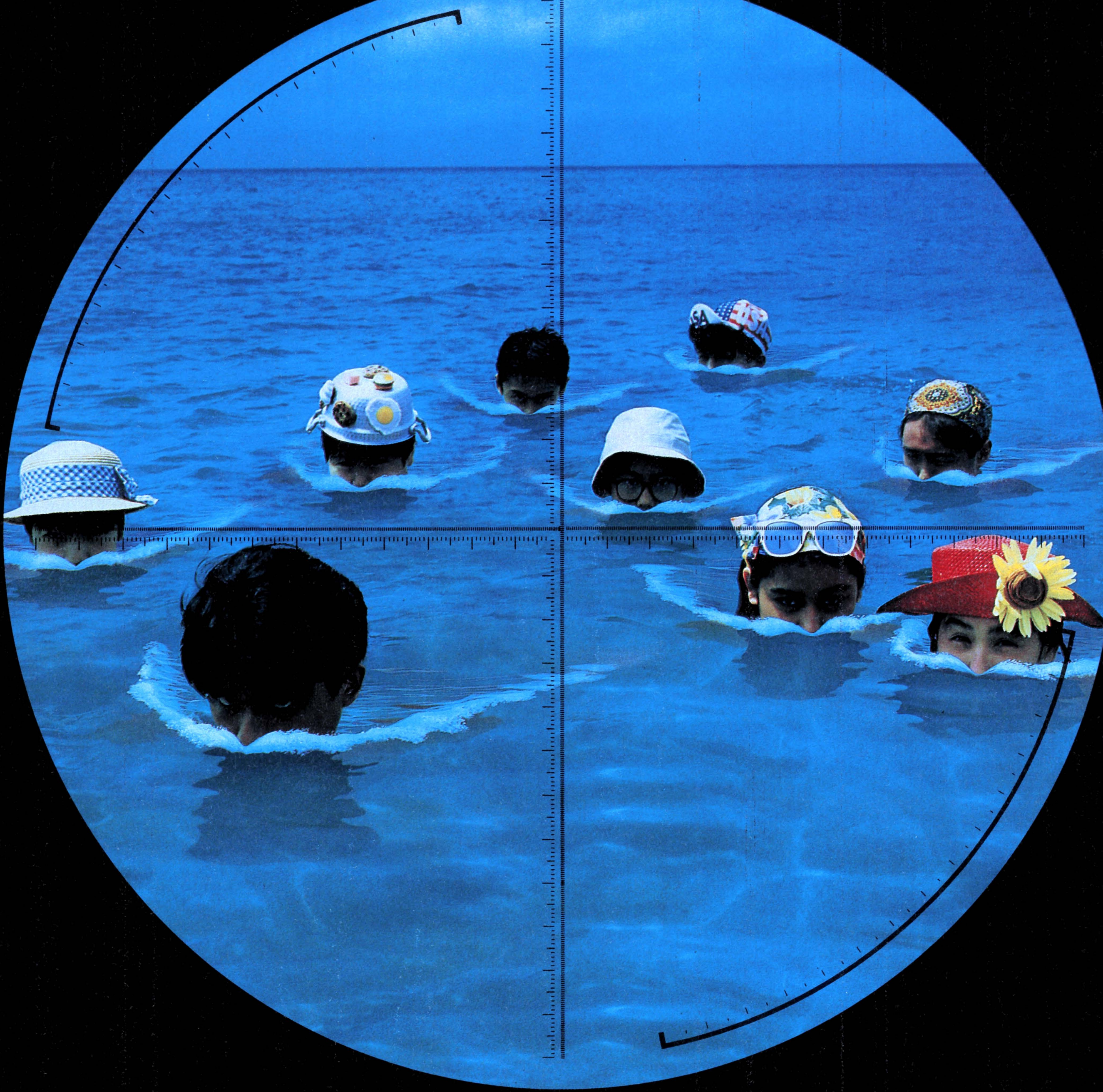
(島田龍也・15歳)



下図の要領でハガキに記入し、送って下さい。



宣戦布告。(中学ゲリラ団)
ぼくらの七日間戦争2
7月6日(土) 全国松竹系公開
製作/角川春樹・奥山和由　脚本/山崎博子・稲葉一広　音楽・主題歌/B.B.クィーンズ(BMGビクター)
監督/山崎博子　出演/渋谷琴乃・明賀則和・柳 志乃・高良陽一・具志堅ティナ



ぼくらの七日間戦争から3年 元気な中学生たちが、管理社会をブッ飛ばしに帰ってくる 原作は、撮影と同時進行の特別書きおろし

原作/宗田 理「ぼくらの秘島探険隊」(角川文庫版) 定価430円(税込み)

〈角川文庫 宗田 理作品〉 ぼくらの天使ゲーム 470円 ぼくらのデスマッチ 390円 ぼくらのC計画 430円 ぼくらの㊙学園祭 470円
ぼくらの七日間戦争 500円 ぼくらの大冒険 430円 ぼくらの危バイト作戦 390円 ぼくらの修学旅行 430円 ぼくらと七人の盗賊たち 430円

同時上映

幕末純情伝

Bakumatsu♥Jyunjyoden

原作/つかこうへい「幕末純情伝」(角川文庫版) 定価470円(税込み)

製作/角川春樹・奥山和由 脚本・監督/薬師寺光幸
出演/渡辺 謙・牧瀬里穂ほか
ただいま全国松竹系劇場にて前売特別鑑賞券発売中

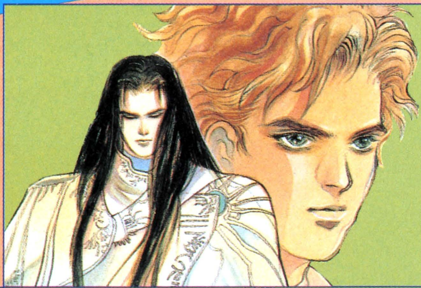
角川書店

スニーカー文庫　冒険ファンタジー　7月1日発売!!



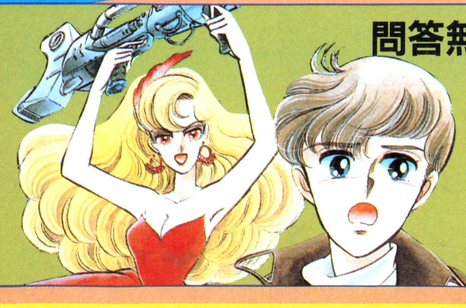
イラスト／北野芳喜
「星間特捜エンジェルバーズ②」より

既刊
ますます好評！



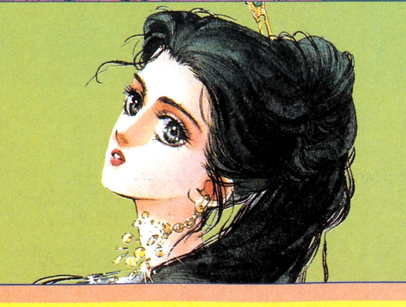
フィラルの戒厳令
喪神の碑4

津守時生
イラスト／小林智美
470円（税込）



問答無用のたからもの

とまとあきと・塚本裕美子
イラスト／新谷かおる
430円（税込）



古代幻視行**此花咲夜2**
龍宮秘話

武上純希
イラスト／いのまたむつみ
430円（税込）

移植決定

第1弾は今年中に登場!?





3Dダンジョン型RPGの元祖

Wizardry I～V®

ウィザードリィ

ナグザット／発売日未定／価格未定　RPG

いまを去ること約10年前に発表されたにもかかわらず、今なお絶大な人気を誇る。パソコンゲームフリークが絶賛する超大型RPGシリーズが、ついにPCエンジンに移植されるのだ！

キミはすべてのダンジョンを制覇できるか!?

昼なお暗きダンジョンを、探索する６人のパーティ。襲いかかるモンスターを打ち倒し、宝を手に入れ成長する。ストーリーにしばられない自由なプレイが楽しめるのが、最大の魅力。国産RPGに多大な影響を与えている本物のRPG。それが『ウィザードリィ』だ。

I

邪悪な魔術師ワードナを倒すため、地下10層にも及ぶ迷宮へと足を踏み入れる。最高傑作の誉れ高い『ウィザードリィ』最初のシナリオだ。



⬆最終目的はワードナ打倒。でも、倒したあとにも面白さはある！

II

失われたニルダの杖を取り戻すため、再びパーティが結成される。シナリオ１のキャラを、そのまま使ってプレイできるのが魅力だ。



⬆コッズアイテムという５種の装備が、冒険の目的のひとつとなる。

III

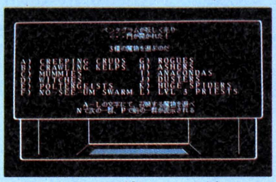
先の冒険から60年の後。冒険者たちの子孫による、新たな『ウィザードリィ』。シナリオ１よりも謎、パズル的な解きの要素が増えている。



⬆さまざまな謎が、プレイヤーの行く手を阻むのだ。

IV

邪悪な魔術師が復讐のために甦る！　プレイヤーはワードナ。モンスターを配下として、地獄から脱出する。善悪逆転のストーリーなのだ。



⬆敵は戦士や魔法使い。味方はゾンビやドラゴン。この発想はすごい。

V

時空の切れ目「メイルストーム」を修復せよ！　パワーアップされたシステムが魅力。昨年春に国産パソコンに移植し、人気を博している。



⬆壁を探ると扉が出現したり。難易度はかなり高く設定されている。

とりあえず国産パソコンで遊べる５種類全部が移植されることが決定している。また、アメリカで発売されている新しい『ウィザードリィ』が移植される可能性も高い!?　ただ、どのシナリオから移植されるか、システムなどに変更があるかどうかなどは、まだ未定とのことだ。

※画面はすべてパソコン版のものです　イラスト／薄葉士郎



NECアベニュー ハッキリ最前線2

特報 PCエンジン化決定!! モンスターメーカー

発売日未定／価格未定 RPG



あの『MM』がついに登場ッ!

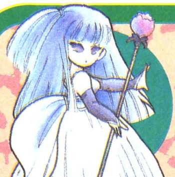
『モンスターメーカー』がPCエンジンで楽しめる!! この特報を見て喜んだユーザーも多いはず。『MM』はシンプルなのに思わずハマってしまうゲームデザインと、かわいいキャラクターが魅力のカードゲーム。その『MM』がCDロムで登場するんだ。どんな感じのRPGになるのか、ゲームデザインやストーリーなど、詳しいことはまだハッキリしていないんだけど、カードゲーム版やGB版からの移植ではなく、完全なPCエンジンオリジナルのゲームになるそうだ。CDロムならではのOVA顔負けのビジュアルシーンと、NECアベニューによるゲームデザイン。これはもう、期待するしかないね!!



プロデューサー

多部田俊雄氏

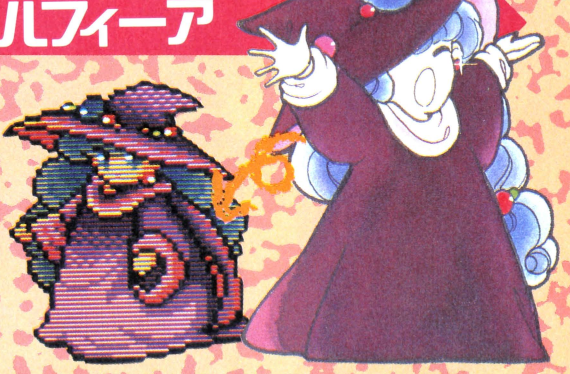
普通、このテの新企画モノになると制作現場がウンザリするくらい口をはさむ私も、今回は完全に遊企画さんまかせ。なんたってかの名作『女神転生』シリーズを手がけた面々ですからね。プログラマーには『ヘルファイアーS』で高速処理を実現してくれたライナスK氏を起用。これはもう左団扇でヒット間違いなしです。



初公開! これがPC版のキャラクターたちだ!

ちょっと極秘の開発中の画面を紹介しちゃおう。ほら、スゴイでしょ!? 『MM』のキャラたちが見事にPCナイズされてるんだ!

魔法使い ルフィーア



偉大なる魔術師ヴィシュナスの妹、ルフィーア。ヴィシュナスのような魔術師を目指して現在は修業を兼ねた冒険の旅をしている。『MM』中1、2を争う超人気キャラ。とにかくかわいいのです♪

エルフ エルサイス

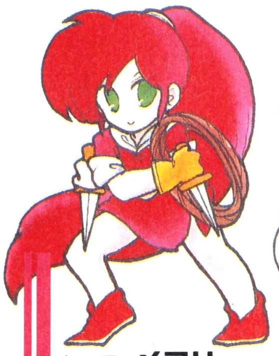


幼なじみの友人を探しに旅に出たエルフの少年。剣と魔法を使いこなすがロングボウでの攻撃も得意とする。その中性的な顔立ちから、女のコではないか!? と、話題になった。



『MM』キャラクター名鑑

『モンスターメーカー』の魅力のひとつ(魅力そのもの?)である九月姫先生によるキャラクターを紹介しよう。ほかにもかわいいキャラはいっぱいいるけど、今回はこの3人を紹介するぞ。



シーフ **メアリ**

さすらいの女盗賊。トラップ外しはおてのもの!



エルフ **サーラ**

精霊魔法も使いこなすエルサイスの幼なじみ。



戦士 **チチーナ**

パルチザンが武器の女戦士。密かにファン多し。

遊企画　代表取締役社長

鈴木一也氏

今まで数多くのCDロムソフトを見てきましたが、率直な感想は「似たようなキャラクター、変化の乏しいマップを単純に詰め込んでいるだけ」といったところでしょうか。『MM』では大容量メディアの本当の使い方にチャレンジ(といっても従来の良い所、たとえばビジュアルシーン等は豊富に練り入れます)するとともに、『MM』の「モンスター使い」的なシステムをさらに発展させ、タイトルどおりの「モンスター創造者」……たとえば「複数のモンスターを合体させて、新たなモンスターを創造する」といったようなシステムを組み入れる予定です。



魅力的なキャラクターたち

PCエンジンならではの、美しいグラフィックで描かれた、『MM』のキャラクターたち。開発中の画面だけど、実によく描きこまれている。もちろん、キャラはアニメーションするぞ。



⬆これは町の中やフィールド上でのキャラクターかな?



⬇このドワーフはニムレムかな? がっしり構えた戦斧がサマになってる。

⬅敵の攻撃をバシッと受けて、ちょっとクラクラ……。戦闘中のアニメーションもバッチリ。



モンスターはこんな感じ

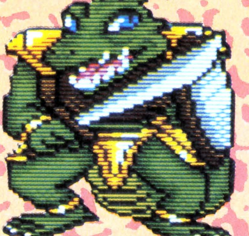
愛敬いっぱいで、ちょっとニクめない感じの『MM』のモンスターたち。だからといってナメてかかるとひどい目に……! このモンスターたちもちゃんとアニメーションするんだ。



⬆アンデッドモンスター、グール。骨を武器に攻撃してくるぞ。



⬇狼男のウェアウルフだ。その素早い動きに気をつけろ!



⬆高い知能と激しい攻撃力を持ったリザードマン。強敵だ。

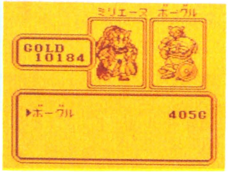


PC版を待ちきれないキミは!?

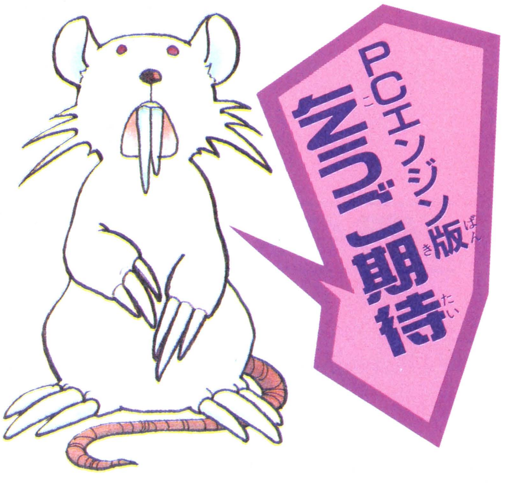
『MM』は、前にも紹介したとおり、カードゲーム(これがオリジナルね)とゲームボーイ版で発売されているんだ。カードゲームは現在10種類発売されていて、どれもおもしろさは保証つきだ。GB版も斬新なゲームデザインのカードRPGになっている。どちらも遊んでソンはない、おもしろいゲームなので、一度プレイしてみては!?



⬅ファンタジーはもちろん、学園モノとSFバージョンの『MM』も楽しめるのだ。

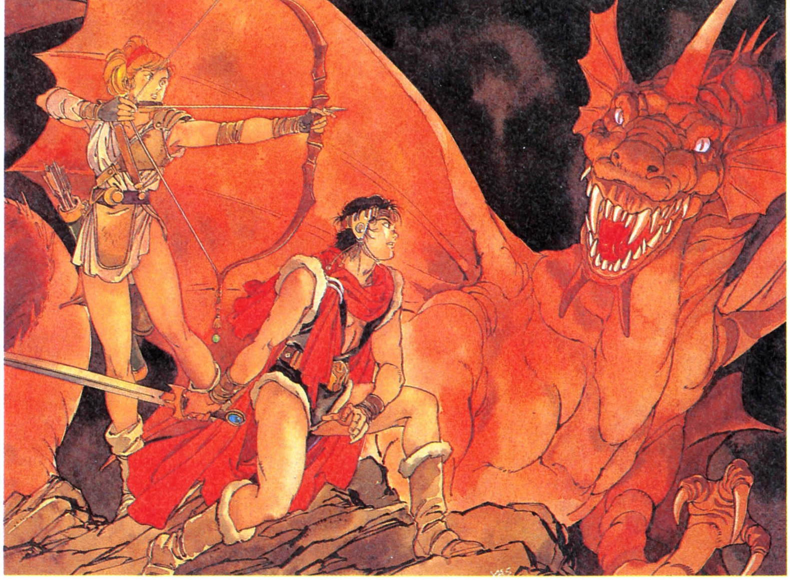


➡画面は地味でもゲームは◎! キャラもよく描かれている。



超大作RPG最新情報！

マイト&マジック



9月発売予定／価格未定

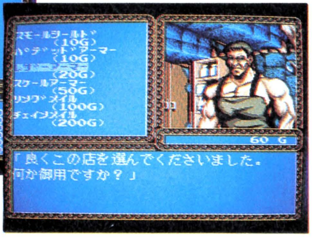
RPG

全貌を現し始めた『M&M』

急ピッチで制作が進む『マイト&マジック』。9月予定の発売日まで、まだ時間があるからもう少しガマンしてほしい。そこで今回は、新たに入手した情報もあわせてPC版『M&M』のチェックをしてみたい。まず、パーティは6人構成。その6人のキャラを、「ガンダム」「アリオン」の安彦良和氏が描き下ろして、ゲームの世界観を醸し出している。ゲーム内容のほうも、パソコン版でバランスの悪かったクエストに、ストーリー性を持たせた。おかげでプレイに方向性が出て、プレイしやすくなっている。肝心の戦闘シーンは次のページを見てくれ！



⬆これが『M&M』の世界地図だ。これが3Dで表示されるんだ。



⬇買い物のシーン。品ぞろえや値段が以前より見やすくなっている。

最初の町で出会うナゾの彫像

この『M&M』は、ダンジョンやフィールド、街の中のすべてが3Dで表示されるんだ。もちろんオートマッピング機能がついているから、地図を作る手間はいらないぞ。パーティが最初に訪れる街の名はソーピガル。ここで、これから始まる長ーい冒険の準備をしておきたい。街の中をうろつくと、所々にある彫像が気になるはず。いったい誰が、何のために置いたのだろうか？　気になるものはすべてチェックしておこう。冒険の手がかりが得られるチャンスか、それとも何者かの罠か？　街の中からすでに冒険が始まっている！



⬆これが問題の彫像のひとつ。画面の右上に、今まで歩いたマップが表示される。



⬇何かメッセージが書いてある。ミノタウロスの要塞に関する情報だ。



⬆どれもみな、同じ種類の彫像がないのも、奇妙といえば奇妙なことだぞ。

ハリキリ最前線 2



『ダライアスII』について

構想1年、制作2年、正真正銘の千日プロジェクト『スーパーダライアス』の発売から早1年。あの愛と笑いと徹夜とユンケルの日々が今また始まろうとしている……。

そうです、前号の発表ですでにご存じかと思いますが、あの『スーパーダライアス』が今、CDロムソフト『スーパーダライアスII』として甦えろうとしているのです。もっとも今回はタイトーさんから資料やグラフィックデータをシコタマいただけたので、前回300日は費やしたゲーム基板からの敵アルゴリズム解析や、グラフィックコンバート作業はしなくても済みそうなのですが……なんせ『ダライアスII』といえば「I」にも負けず劣らずの超大容量作。気の遠くなるようなイバラの道が浮かんで見えますね、ホントに。

さて、現段階で決定している内容は次のとおりです。

- 音楽はドルビーサラウンドシステム対応（一部に最新の特殊効果システム採用）
- オリジナルボスが登場

（デザイナーはあの人。でもまだ内緒です）

発売は来春を予定していますが、なにせウチのやることです。心を広くお待ちください。



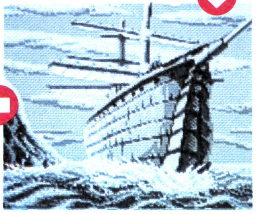
⬆超人気作『スーパーダライアス』。『II』はこれ以上のデキに！

オープニングシーンを盛り上げる美しいグラフィック

PC版『M&M』には、オリジナルのストーリーが設定された。そのストーリーを、数々のグラフィックが魅力的に演出しているんだ。オープニングはモノトーンでシブい感じだけど、迫力は満点!!



➡このオープニングでは、6人のキャラたちが、どういう出会いをしたかが紹介されるんだ。



⬅自国の内紛を避けるため、パラディンのアムルは仲間とともに、サーバスアンス国を脱出した。

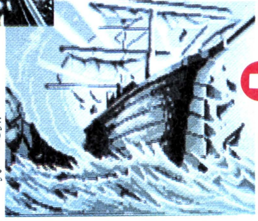


➡旅の途中にも、冒険があり、仲間が増えていった。紅一点のリアもその一人。



➡アムルたちを襲ったのは、この地方を守る魔獣ケンタウロス。なんと、強力なエネルギー弾の魔法が使えるんだ。





➡ヴァーン大陸に近づいたとたん、何者かの攻撃を受け、船が大破。

⬆パーティの面々は、異なる野心のために、暗黒大陸ヴァーンへ…。



⬅強力な敵を前に、退却を命じるアムル。生き残るための、正しい判断だ。



⬅だが、武運つたなく倒れるアムル。これまでなのか?

戦闘シーンが大はばにパワーアップ

これが決定した戦闘画面だ。1回の戦闘参加してくるモンスターの数は、パソコン版とほぼ同じ。だが、敵の集団がどういう構成で襲ってくるか、一目でわかるようになっている。この奥行きのある画面で、迫力のバトルが展開されると思うと、今から興奮しちゃうぜ！



⬆モンスターと遭遇すると、まずアップのグラフィックで紹介。



⬆そして、敵の構成が見れる。なんと14匹の団体さんだ！

あの久石譲氏が音楽を！



久石　譲氏

国立音楽大学作曲科を卒業。「風の谷のナウシカ」「Wの悲劇」など数々の音楽を担当した。

ゲームの雰囲気を盛り上げるサウンド面も充実しているぞ。なんたって、「ナウシカ」や「トトロ」などを手がけた、久石譲氏が担当しているんだ。どのような曲かは実際に聞いてもらうしかないが、冒険に満ちた『M&M』の世界が、実感できるデキだ。

CDロム新システム対応について

先月号のインタビューで「年内のCDロム新システム参入予定はありません」とお答えしたのですが……わずか1か月の間に事態は急変！　なんと2作もの新システム専用ソフト(「対応ソフト」と違ってシステムカードバージョン3.0でなければ動作しない豪気なソフト)の発売が決まったのです。そのうちの1作はまだお知らせすることはできないのですが、第1弾はカプコンさんの超名作『フォゴットンワールド』に決定！　このタイトルの制作秘話を語るには2年前にまで遡らなければなりませんが、とにかくスケジュール無視・クオリティ重視のいかにもウチらしい方針でスタートし、そしてまたいかにもウチらしい紆余曲折を繰り返してきました。その数々の苦労の中で「このタイトルのクオリティを再現するためには全体容量としては10メガ以上、同時容量としては2メガ以上のメモリが必要になる」というひとつの答えを得、メディアをCDに切り替えると同時に超効率の圧縮解凍プログラムの開発に没頭していたのですが……。今回のバージョンアップにともなってスペックを再々検討した結果、「こりゃもうバージョン3.0専用ソフトしかない」という最終結論に達したのです。11月の発売を目指して急ピッチで進行中ですので、ご期待ください。



⬅アーケード版『ロストワールド』の画面。PC版では『フォゴットンワールド』という名前で移植される。



➡新システム対応で、どんなアレンジがなされるか楽しみなところ。早くPC版の画面が見れる日が来るといいね。

※画面はアーケード版のものです

クイズファンお待たせ

クイズアベニュー2



発売日未定／価格未定

ETC

グレードアップの第2弾

この『クイズアベニュー２』には、前作同様クエストモード（今回は２人同時プレイ可能）と、マルチタップを使って最高５人まで参加できるパーティモードの２つが用意されている。当然、クイズの内容は一新されているぞ。どんなクイズが飛び出すか、知的好奇心をそそってくれるね。その上、今回はグラフィックが質、量ともにパワーアップしてるのも見逃せない。しかも、そのグラフィックデザインを、前作と同じく見田竜介氏が担当しているから、ファンにはたまらないニュースだね。そして、大勢で楽しめるパーティモードは新たに〝Ｆ１モード〟となって、熱い知的バトルが繰り広げられるぞ。



⬅クエストモードのフィールド画面だ。前作よりもチェックポイントが多いぞ。



➡こちらは、砂漠化した遺跡のステージ。大きなナゾが隠されている予感…。

Ｆ１モードでGO！ GO！

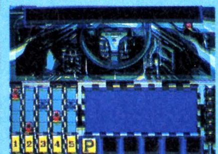
基本は早押しクイズだけど、Ｆ１マシンとキャンペーンガールが、ムードを盛り上げているぞ。



⬆早押しとＦ１の合体。どちらもスピードが命だ。



⬆ハイレグおねーさんが、サインボードで順位を発表。



⬆レースはデッドヒート。ライバルに差をつけろ。

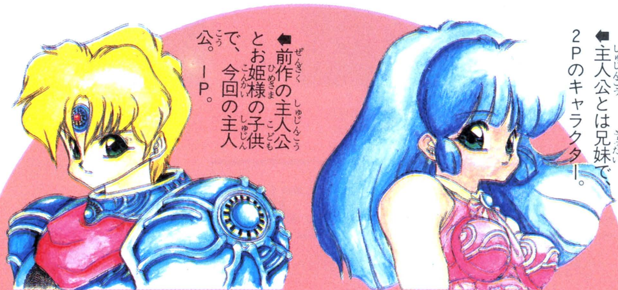
見田竜介氏の魅力的なキャラをたっぷり楽しもう！

今回の目玉は、前作より何倍も充実したグラフィック。それもそのはず、デザインにはコミック「ドラゴンハーフ」などで人気絶好調の見田竜介氏が、オール描き下ろしで担当しているんだ。クエストモードで前作以上にたっぷりと、見田竜介氏の魅力的でカワイイキャラが楽しめるよ。はたして、どんな大冒険を見せてくれるのだろうか？　これは要チェック、見田氏のファンは絶対チェックの１本だ。



⬆クエストモードでのバトルシーン。前作よりも豪華なつくりだ。画面の右上に、右のような原画を元にした、キャラのグラフィックが表示されているのがわかるかな？　敵、味方ともに表情が豊かだから、ストーリーへの感情移入も、すんなりとできるんだ。

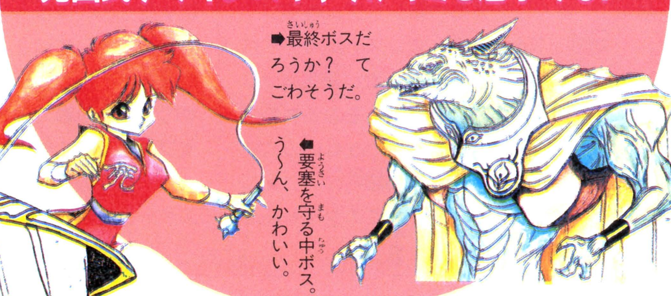




⬅主人公とは兄妹で２Ｐのキャラクター。

⬅前作の主人公とお姫様の子供で、今回の主人公。１Ｐ。

見田氏デザインのキャラがキミを魅了する!



➡最終ボスだろうか？　てごわそうだ。

⬅要塞を守る中ボス。う〜ん、かわいい。

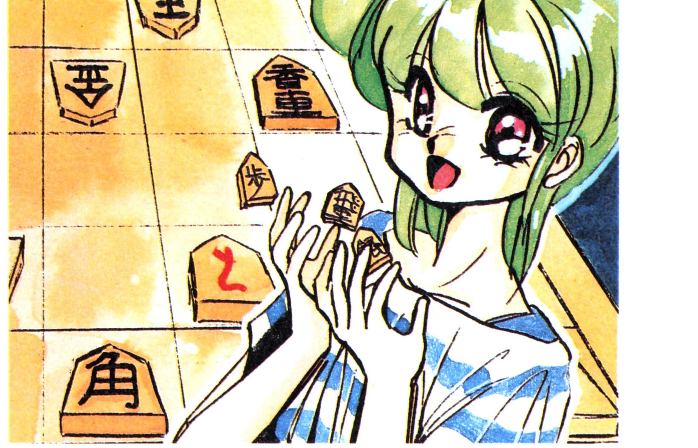
将棋の駒が立体になった！

森田将棋PC

もりたしょうぎピーシー

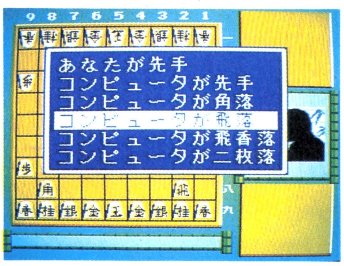
9月発売予定／価格未定

ETC 4M



実力勝負の本格派将棋だ！

古代インドが発祥の地とされる将棋。その長い歴史を持つ将棋が、PCで大きく生まれ変わった。4つのモードと、さまざまな設定でプレイヤーの実力に合わせられるのが、とっても親切。将棋ソフトの命である、思考ルーチンの実力もかなりのものだぞ。そして、PCならではの「立体将棋」に注目だ。将棋の駒が、ファンタジーのモンスターに大変身。このモンスターが戦う姿を見ていると、「将棋は立派なSLGなんだなあ～」と再認識できるはず。これなら、お父さんも遊べるからおねだりできるかもよ！



⬅自分がかなわないと思うなら、コンピュータ側にハンデをつけちゃおう。これなら勝てるかな？

どのモードも手ごたえ十分の4 IN 1！

選べるモードは全部で4つ。純粋な思考と思考の対決が楽しめる「ノーマル」、問題をオートで解いてくれる「詰め将棋」、昔懐かしい「軍人将棋」、そして、ファンタジックにアレンジした「立体将棋」がある。「立体将棋」は「ノーマル」とルールは同じなんだけど、モンスターたちの動きは、ぜひともその目で確かめてほしいな。

ノーマル将棋

やはり、正統派はこれでなくちゃ。初心者のために、駒の動ける範囲のマスが、薄く変色するんだ。親切だな～。



⬆深い洞察力と、相手の先を読む推理力が勝負を決める。厳しい実力の世界だ。

立体将棋

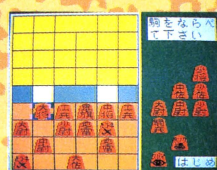
地味なイメージの将棋が、こんなに派手になるなんて。将棋を知らない人でもこれならやる気が出るんじゃないかな。



⬆映画「スターウォーズ」にも、こんなゲームが登場していたぞ。

軍人将棋

相手の駒の戦力が、実際にぶつかるまでわからない緊張感が魅力。駒を配置する段階から勝負が始まっているんだ。



⬆キミのお父さんが、子供時代に遊んでたことがあるかもしれないよ。

詰め将棋

「詰め将棋」の問題を入力すると、たちどころに解いてくれるという、とっても便利なモード。これでキミも早解き王!?



⬆いくら考えてもわからないような問題も、このモードでバッチリだっ!!

NECアベニューハリキリ最前線2

ハリキリ最前線2 総まとめ



昨年から平均月イチペースで新作をリリースし続けている、当社NECアベニューですが、今後もたぶん、おそらく、屍の山を築きながらも結構なペースでラインナップを消化していく予定になっています。

ご存じのようにこの秋までに『マイト&マジック・ブック1』『森田将棋PC』『クイズアベニュー2』『スペースファンタジーゾーン』そして『レインボーアイランド』の5作を発売。これだけでも相当な修羅場が予想されるのですが、さらに来春に向けては信じられない量のタイトルが待ちかまえているのです。

まず東亜プランのアクションシューティング『ホラーストーリー』。メディアはCDロムで年内の発売を予定。先にお話した『フォゴットンワールド』と、まだ名前をあかせない『○○○○○』(アーケードからの移植作品です)は、新型CDロムの新システム専用ソフトとして、双方ともに年内の発売予定です。

さらに、一昨年の発表以来練られ続けていた、あの「超大物アイドルCDロムソフト」もまもなくおひろめできますし、早くも『マイト&マジック・ブック2』の制作(今回の『マイト&マジック・ブック1』よりもさらにアレンジ色が濃くなりそうです)に着手。『モンスターメーカー』同様、来春の発売に向けてスパートをかけている真っ最中です。

以上のタイトルを総計してみると、驚くなかれ11作！　開発一同、体力の限界に挑戦しますので、ご声援お願いいたします。

期待していてくださいね！

イラスト／うらべすう

東京おもちゃショー発

ハドソンスーパー最新ライン

1 FAR EAST OF EDEN 天外魔境II 卍MARU

RPG

かねてより本誌「天外余興II」でもお伝えしてきたように、東京おもちゃショーにおいて、ついに『天外魔境II』が、その秘密のベールを脱いだぞ!!

会場騒然のスーパーROM²コーナー!!



⬆新ハード各機器と対応新ソフトが並ぶ、スーパーCD－ROM²コーナー。やはりハドソン作品が目立つ。



➡初日（6/6）にメッセにやってきた岩崎さん。ちょっと疲れ気味？

おもちゃショー内ゲーム関連会社のなかでも、最大級の広さを持った日本電気ホームエレクトロニクスブース。そのなかでも、ひときわ目立っていたのは、もちろん『天外II』だ!! ブースの半分近くのスペースを占めるスーパーCD－ROM²コーナー。そのメインゲームとして、大画面モニター3台と特設ステージを独占！ 2MバッファRAMをフルにいかして、次々とくりだされる斬新なアニメーションデモは、圧巻の一言。まるで映画のような、ビジュアル&サウンドの迫力に、会場は黒山の人だかりとなった。

しかし、残念ながら今回のおもちゃショーで公開されたのは、オープニングデモのほんの一部分のみ。肝心のゲーム部分の発表が待ち遠しいところだ。

誌上公開！これがオープニングデモだ！



⬅卍形の炎が、グリングリンと回転するタイトルバック。音楽との相乗効果が、壮大なドラマを予感させる。

拡大、縮小、回転、なんでもアリ！

タイトルパート

さて、これまでにも何度か文章で紹介してきたけれど、『天外II』のオープニングデモはいくつかのパートに分けられている。その最初を飾るのが、このタイトルパートだ。

地の底から4匹の炎の龍が出現、天に向かって駆け昇りながら次第にひとつの火柱となっていく（このあたりは音楽が不完全ってことでおもちゃショーではカットされていた）。視点が切り替わって、画面いっぱいの炎のなかから現れる“卍”の文字（この卍がメタリックでカッコイイのだ！）。それに続いて『天外魔境II』のタイトルが、ドドーンと浮かび上がる。はっきりいって、これはスゴイぞ。

CD-ROM²システムアップ決定!!

はやくも話題沸騰のスーパーROM²システム。先月号で3本の対応ゲームを発表したハドソンだが、さらに4本のゲームが公開された。超期待の全7本を、完全レポートだ!!

キャラクター別に抜群の演出!!

キャラクターパート

タイトルパートが終わると、メインキャラ4人のプロフィールともいうべき、キャラクターパートの始まりだ。卍丸、極楽、カブキ、絹の順に、自分の得意技を披露してくれるぞ。しかも、セリフや文字のデータは一切なし。動きの演出だけで十二分に、それぞれのキャラクターを表現することに成功しているのだ！

そして、もうひとつの重要な要素が音楽。なんと4人のキャラそれぞれに、テーマ曲が作られているのだ!!　もちろん、すべてCD音楽というぜいたくさだぞ。

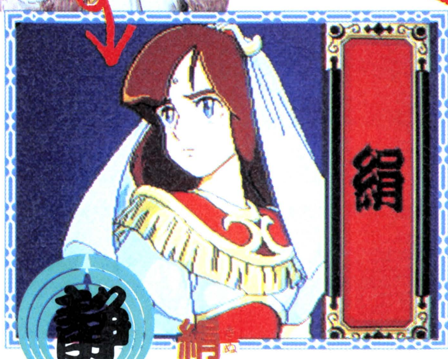




⬆まずは、主人公・卍丸。龍をかたどった宝剣を抜き放ち、崖下の怪物に向かって一気に躍りかかる！　3匹の怪物を一撃で下し、桜吹雪のなかでこの決めポーズだ!!



⬆お次は怪力・極楽太郎。自分の体の10倍もありそうな巨岩をえいやっ、とばかりに放り投げる！　おまけに口からは火を吹いた！　大飯食らってホッと一息。ひたすら豪快なこの笑顔を見よ。



⬆キャラクターパートの最後に控えるのが絹。美しい自然のなか、小鳥と戯れる少女。しかし、その隠された力が解放されたとき…!?　4人のなかで最も謎めいた演出がなされているキャラクターだ。



⬆“日・本・一・の・伊・達・男”とドハデな文字を背負って登場するのが、カブキ団十郎！　2本の剣を振りかざし、画面狭しと跳び回り、あれよあれよという間に城まで建てる。ラストは天守閣で大花火大会でぃ！

見たぜ『天外II』会場の声

6月9日の一般公開日、幕張メッセで『天外II』のオープニングデモを目にした人に、感想を聞いてみたぞ!!

・ホントのアニメみたい！（小6男）　・カブキがカッコイイ。お城を建てちゃうのがスゴイです。（中2男）　・やっぱり卍丸が最高！　いかにもヒーローって感じ。（中1女）　・音楽がいいですね。（高2男）　・ゼッタイ買う!!（小4男）

そして…

ストーリーパート

おもちゃショーで公開したのは、キャラクターパートまで。ここまででも5分以上画面が動きっぱなしなのに、これは単なるデモ（おもちゃ屋さんの店頭で流すという意味合いが強い）。真のオープニングは、この後に始まるのだ！『天外魔境II』とはいったいどんな物語なのか？　その発端とは？　詳しい情報は来月以降、追って紹介するぞ。

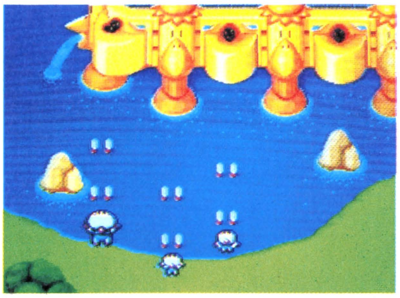
天外余興IIにも見のがせない情報が!!

P.134へ

② スーパーすんげえシューティング スターパロジャー（仮）

お待たせ!!　画面写真を初公開だっ!!

STG



シューティグゲームには、もはや定番となったオプション。もちろん『スタパロ』にも登場だ！　しかし、ボンバーマンのオプションってカワイイ。

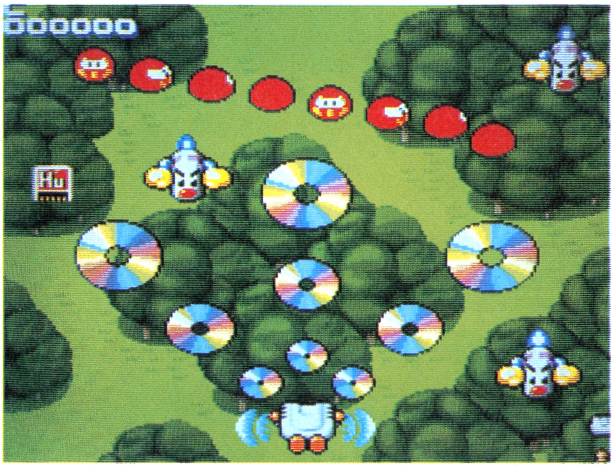
川田達人かく語りき！

ついに『スタパロ』完成も秒読み段階に入った!?　との情報をキャッチした取材班。さっそく川田達人を訪ねてみると…。あれっ、もう動いてるじゃないですか!?　「いやぁ、まだまだ。1面が半分ぐらいできてるだけなんですよ（6／10現在）OPはもうできあがってますけど、ゲームのほうはまだちょっと。まぁ全8ステージ、2分・5分のモード付き、プラス何かオマケをつけようかな、と思ってますんで、楽しみに待っててください」とのこと。う〜ん待ち遠しいぞ。

自機選択画面！

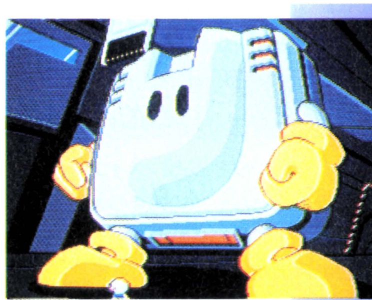


ご覧のとおり、ボンバーマン、パロシーザー、PCエンジンの3機から選択。武器やパワーアップも異なるぞ。



武器は、各キャラの特徴をいかしたユニークなものを設定。PCエンジンは、なぜかCDで攻撃！　左上には、パワーアップアイテムのHuカードが。

OPデモ完成！



我らがPCエンジンの勇姿！　コアグラIIへのパワーアップはあるのか!?

こちらはボンバーマン（ボンバーロボかな？）。足元と背中でほんとのボンバーマンたちが整備中。

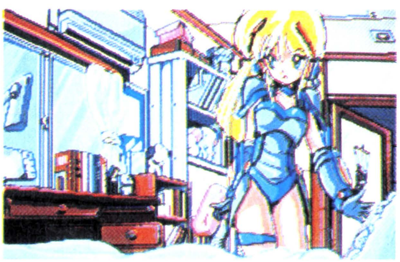


③ 銀河お嬢様伝説YUNA

ハイパー美少女アドベンチャー!?

AVG

とびっきりの美少女たちが、宇宙の命運を賭けて、街に空に大激戦を繰り広げる!!　気楽に楽しめる、デジタルコミックアドベンチャーの登場だぞ！　企画・シナリオは、『天外魔境』シリーズでおなじみのREDカンパニー、キャラクターデザイン・設定には、MS美少女で一部に熱狂的なファンを持つ実力派イラストレーター、明貴美加氏が全面参加の注目作だ。



ストーリー、その他については、現在のところまだ不明な部分が多いが、ビジュアル性の強いニュータイプのアドベンチャーになるとのこと。今後「余興II」で大追跡予定!!

［主人公　神楽坂優奈］



4 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

親切設計の正統派RPG

RPG



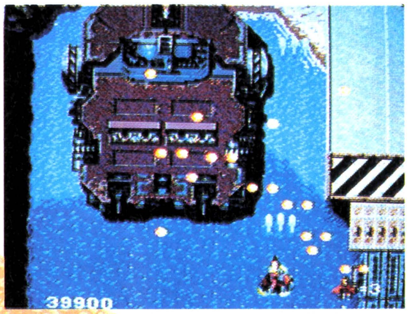
➡開発中のPCエンジン版画面。先月号のパソコン版と比べてみて!

先月号でも紹介した、『ドラゴンスレイヤー』の続報だ! 6月現在の完成度は全体の25%ぐらい。ビジュアルとサウンドのパワーアップ作業が順調に進行中だ。RPGの原点に迫る作品になりそうだぞ!

5 雷電

あの名作がついにPC登場!!

STG



⬆写真はHuカード版。スーパーCD-ROM²版もカードと同時発売をめざして、鋭意制作中だぞ!

シューティングゲーマー待望の超有名作品『雷電』シリーズがとうとうPCエンジンでプレイできるぞ! しかも、6Mカード版とスーパーCD-ROM²版が同時進行中。残念ながら2人プレイはできなくなりそうだが、それ以外はアーケード版とほぼ同じ仕様になりそうだ。早ければ年内にも?

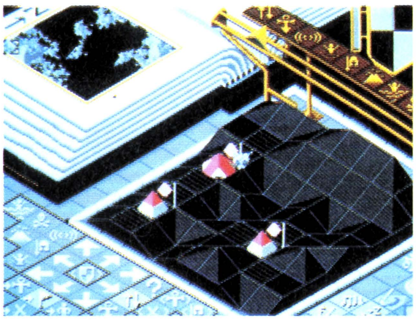
続々進行中の移植作・話題作!

まだまだ止まらない、ハドソンの新作ラッシュ!!
発売前から、スーパーROM²が熱いぜ!

6 ポピュラス ザ・プロミストランド

ハドソンオリジナル面をプラス!

SLG



⬆なんとなくサイバーな感じのオリジナル面? 開発中の写真のためキャラクターの姿が見えません。

カード版でも好評だった『ポピュラス』が、スーパーCD-ROM²で再登場! 当然CD-ROMの大容量をいかして、ビジュアル&サウンド面を強化。アミガ版の『プロミストランド』に加えボンバーマンたちが動き回る、ハドソンオリジナル面まである最強バージョンだ!

7 スペースサンダー(仮)

ひさびさのオリジナル横スクロールSTG

STG

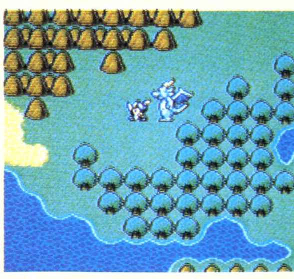


⬆オプション&パワーアップもバリバリの超激烈シューティング! こいつぁすげェぜ!!

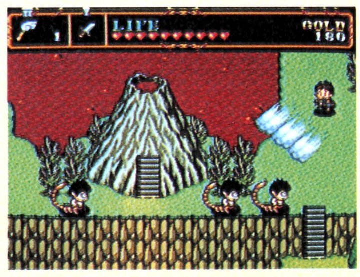
最後の作品は、横スクロールSTGだ。今のところ、SG専用の『オルディネス』以来久しぶりのハドソンオリジナルSTG、ということぐらいしかわかっていないけれど、デカキャラガンガン、パワーアップビシバシの超ドハデなゲームになるのは間違いなさそうだ。

▼ほかにもこんなソフトが展示されていたぞ▼

スーパーROM²対応ソフト7本を駆け足で紹介してみたけど、もちろんハドソンの新作ソフトはこれだけじゃない。夏のキャラバンソフト『ファイナルソルジャー』を筆頭に、『PC原人2』、『パワーリーグIV』、SGユーザー待望の『1941』、そしてRPGファンには見のがせない『聖竜伝説モンビット』&『ニュートピアII』と、会場は話題作で目白押し。どのゲームもすごい人気だったぞ!!



⬅ドラゴンの成長が物語のカギ! 『聖竜伝説モンビット』。



⬅P130の藤原さんのコラムもよろしく。A・RPG『ニュートピアII』。

絵師:辻野寅次郎 イラスト/明貴美加

HOT NEWS リバーヒルソフトから緊急発表！

1 トップをねらえ！



アニメファンなら泣いて喜ぶ(?)『トップをねらえ！』が、CDロムで登場するぞ！『トップをねらえ！』は、OVAをはじめ、パソコンのゲームとしても出ているから、知っている人も多いんじゃない？

PCエンジンは、アニメーションをバシバシ使った、ビジュアル感覚のAVGになる予定だ。ストーリーなどの詳細は未定だけど、OVAのように、宇宙を舞台にした壮大なドラマが展開するといいね。また、このゲームは、CDロムの新システムに対応するぞ。

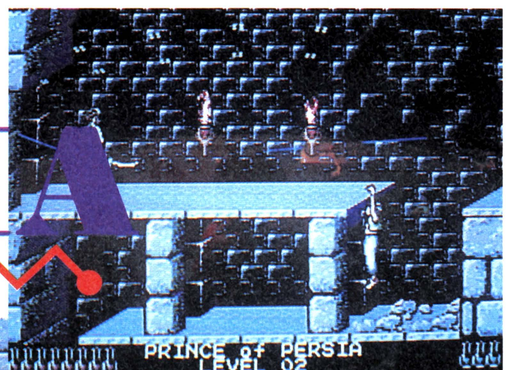
2 PRINCE of PERSIA

プリンス オブ ペルシャ

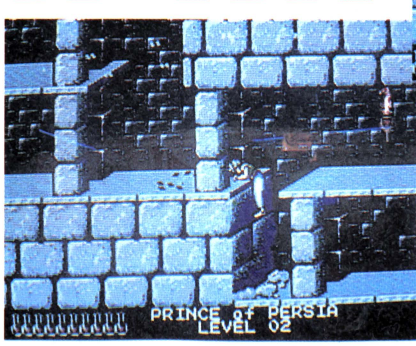
アメリカで、そのクオリティの高さが絶賛された『PRINCE of PERSIA』が、CDロムで登場だ！

ゲーム内容は、制限時間以内に、とらわれのお姫さまを救い出すため、城内を突き進むACTゲームなんだ。城内には、数多くのトラップや敵の剣士が待ち受けているぞ。

このゲームのウリは、なんといっても超リアルな動きをするキャラクター。本物の人間の動きとほとんど同じなのだ。これには、ビックリ！



⬆悪者ザルタンに監禁されてしまった姫を救うため、王子は何層もある迷宮を駆け抜けてゆく。残された時間は、たったの60分!! その間に助け出せなければ、姫はザルタンとの結婚か死を選ばされてしまうのだ。早く行かなくては……。

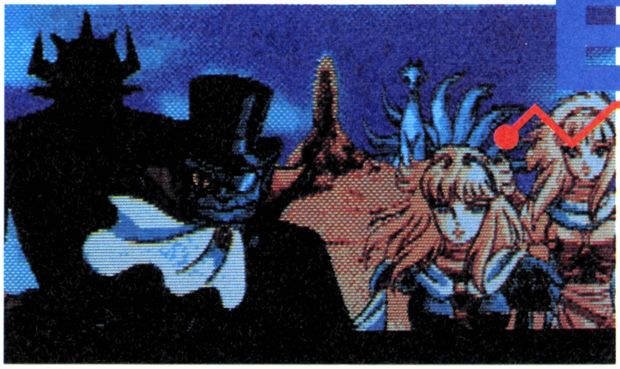


⬅このゲームのキャラの動きには、本当にビックリするぞ！走っている姿や、屈んでジャンプする動きは、気味の悪いくらい本物の人間にそっくりなのだ。このゲームも新システム対応なので、この今までに見たこともない超リアルな動きを再現してくれるはずだ。楽しみ、楽しみ。

トップをねらえ！ PRINCE of PERSIA BURAI II の NEWタイトル3本が CDロムで登場だ！

BURAI II

ブライ II



PCエンジン版『ブライ』の開発スタッフが、パソコン版『ブライ　下巻』を基に制作しているのがこの『ブライII』だ。

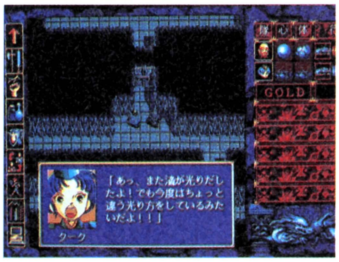
今度もパソコン版に比べ、システムがかなり変更される予定。より、操作しやすくなりそうだ。また、数々のイベントや、グラフィックも大幅に強化し、新しい演出なんかも見れそうだよ。グレードアップした『ブライII』は、パソコン版を上回るデキになるはず。これは今から楽しみだね。

新たな登場人物たち





⬅PCエンジン版は、グラフィックがグレードアップするから、とってもキレイになるはずだ。





※画面はパソコン版のものです。

⬆『ブライ』の特徴といえば、その完成度の高いストーリー。それに伴った、豊富なイベントの数々が思い出される。

⬅システムにも、大幅な変更がされるから、よりプレイしやすくなるはずだ。1日も早く、PCエンジン版の画面が見たいネ。

オリジナルをふくむNewタイトル3本に要注目!!

Newタイトルをいきなり3本も発表したリバーヒルソフト。すでに発表ずみの『ブライ　八玉の勇士伝説』の前人気も上々で、ノリにノッてるって感じだね。

今回発表された3本は、AVG(?)、ACT、RPGと、どれも異なったジャンルのもの。これは、より多くのユーザーに楽しんでもらおうというメーカーの気くばりかな。うれしいね。

それから、『トップをねらえ！』と『PRINCE of PERSIA』は、CDロムの新システムに対応しているのだ。新ハードにも意欲的で、新システムでどんなスゴイゲームになるか、今からワクワクしちゃうね。なお、『ブライII』は、今のところ未定ということだ。

この3本の紹介は、詳報が入り次第すぐに、本誌に掲載していくので、楽しみに待っててね！



※『ブライ　八玉の勇士伝説』より

ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

セカンド　バウト

待望の第2弾、ついに登場!

ヒューマン／8月30日発売／¥6,900　SPG　4M

こいつは燃えるぜっ!

『ファイプロ』がパワーアップして帰ってきたぞ！　基本システムは変わらないものの、細かい部分で様々な改良が加えられているから、より燃えるゲームになってるんだ。前作でもおなじみの勝ち抜き戦(「ワールドチャンピオンシリーズ」)、「イリミネーションマッチ」に加え、好きな相手と対戦できる「エキサイトシリーズ」と最大16人まで参加可能な「スーパートーナメント」が遊べるようになったのも魅力だね。もちろん「エキサイト」と「ワールド」はシングルでもタッグでも遊べるぞ。しかも今回はタッグを自由に組むことができるようになったっていうんだから、まさに感激モノだ！



⬆タッグマッチのとき、自由に組み合わせを選べるようになったのがうれしいね！

エキサイトシリーズ



ワールドチャンピオンシリーズ



スーパートーナメント



イリミネーションマッチ



『2』に登場する個性豊かな16人のレスラーたち

このゲームには前作同様、プロレスファンが大よろこびしてしまうレスラーが多数登場しているんだ。支持の高かった武蔵、冴刃、力丸、トミー、龍、バイソンの6人は、『2』にもしっかり出てくるぞ！

ビクトリー・武蔵



『2』ではパイルドライバー、わき固め、スリーパーホールドという3つの技が使えるようになった。

冴刃 明



おなじみ「世界の格闘王」。フロントスープレックス、ニーリフト、ひざ十字固めなどが彼の新技。

ハリケーン・力丸



攻撃時の爆発力には定評のあるパワーファイター。使える技は「1」のときとまったく同じだ。

トミー・ボンバー



エルボースマッシュ、ボストンクラブ、パワーボム、バックドロップホールドと新技がかなりあるぞ。

サンダー・龍



新技は逆水平チョップくらいだが、パワーボムの体勢のままフォールにいけるようになったのは大きい。

ミスター・K



日本人離れした体格を持った「はぐれ重戦士」。カナディアンバックブリーカー等の大技を持っている。

ブレード・武者



テクニシャンのペイントレスラー。毒霧や鎌固め、ムーンサルトプレスといったハデな技を持っている。

クラッシャー・新也



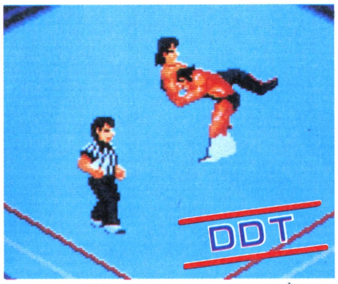
「破壊大王」の異名通り、その攻撃はすべてがパワフル。DDTやパワースラムを得意としている。

この、新たに登場した新技の数々を見よ！

今回、新たに使えるようになった技もたくさんあるぞ。写真を見てもらえばわかるように、掌底やDDTなどの最近はやっている技と、ムーンサルトプレスなどのその体勢のままフォールすることのできる技が増えたのが特徴といえるだろう。また、毒霧や鎌固め、ボディアタック、アックスボンバーといった、ひとりのレスラーしか使うことのできない技があるのもポイントだね。このほかにもハンマーブロー、エルボースマッシュ、パワースラムなど、ファン好みの技が多数用意されているんだ。うーん、なんてうれしいんでしょ！

⬇将勝だけが使うことのできる打撃技。手のひら付けねて敵の顔面を強打するんだ。





⬆敵の頭を抱え、そのままマットに打ちつけるという荒技。新也の得意技だ。



⬆セイバーの得意技。自分の巨体を相手にぶつける、単純だが破壊力の大きい技だ。



⬆敵の腕を後ろにひねりあげる関節技。冴刃やカジワラ、将勝らが得意としているぞ。

⬇コーナーポスト最上段からエルボー（ヒジ）を落とすというダイナミックさが魅力。





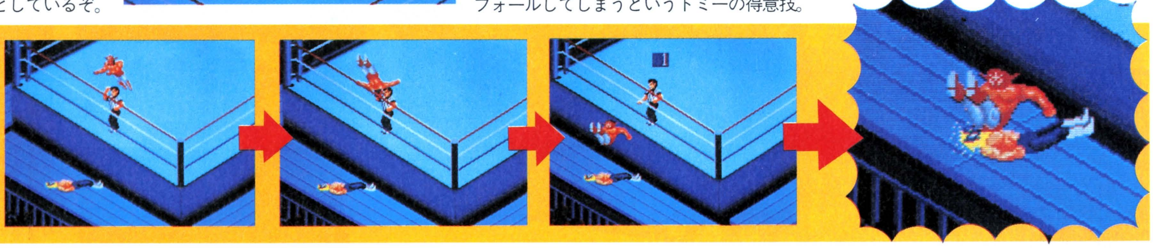
⬆バックドロップで投げた状態のまま敵をフォールしてしまうというトミーの得意技。



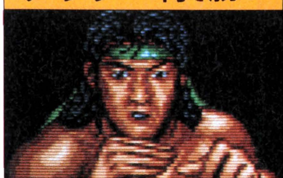
⬆コーナーポストから宙返りして、敵の体をプレスしてしまうという大技。そのままフォールすることができるのもうれしい。

トペ・コンヒーロ

カイザーだけが使うことのできるメキシカン殺法。場外の敵に前方回転しながらぶつかっていくという、とってもハデな技だ。

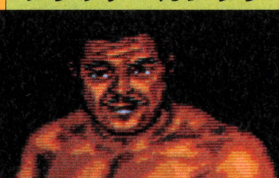


ナック・将勝



もっとも若いレスラーだが、キック、スープレックス、関節技と、多様な攻撃方法を持っている。

ブラック・カジワラ



関節技では右に出るものがいない。自分からダッシュすることのできない唯一のレスラーでもある。

スーパー・カイザー



変幻自在な空中殺法を得意とする正体不明のマスクマン。ムーンサルト、トペ・コンヒーロが得意技。

マスクド・ユニコーン



カイザーのライバル的存在。体は小さいが、パワーボムなどの大技も持っている。別名「超新星仮面」。

アトミック・ブラスター



ビルドアップされたすごい肉体をいかしたリフトスラム、ベアハッグといった力技が得意なレスラー。

アックス・モーガン



アトミックドロップやパワースラムを使いこなす「無敵の超人」。得意技はもちろんアックスボンバー！

スター・バイソン



前作同様「リングの猛牛」ぶりを見せてくれそう。ハンマーブロー、パワーボムといった新技も魅力的。

ヒットマン・セイバー



170キロを超す巨体の持ち主だが、ドロップキックを使うこともできる。ボディアタックは威力満点！

WRITER'S NOTE

トーナメントなどの新モードの導入、新レスラー&新技の存在と、ファンにはこたえられないゲームになっているね。好きなキャラどうしでタッグが組めるのもうれしい（カイザー・将勝組なんていう通好みのチームが作れるようになったワケだ）。以前「大車輪キックの絵がヘン」と書いたことがあったけど、しっかり直ってました（エヘヘ）。（ウォルフ）

人気爆発のビジュアルACTゲームだ!!

ヴァリスIV

レーザーソフト日本テレネット/8月下旬発売予定/¥6,780　ACT

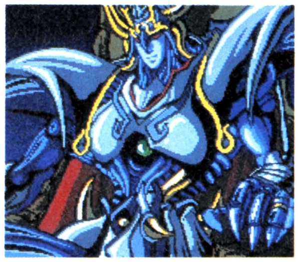


199X年、新たなヴァリス伝説が始まる!!

199X年、太平洋の海面が裂け、巨大な水晶柱グラードが天に向かって浮上した。遠い昔に神によって封印されたガルギアと魔幻衆が、今復活したのだ。ガルギアの復活により、人間界、夢幻界が崩壊、女王ヴァルナはとらわれの身となってしまった。

一方、これに対抗すべくチャムをリーダーに、レジスタンスを結成。そして、このレジスタンスに大きな動きが……。

前作を上回るストーリーと、グレードアップしたアクションで、新たなヴァリスの世界が広がる！





⬅こいつが今回の大ボスのガルギアだ。強そ～。



⬆ガルギアの部下（?）メディアス将軍。顔からすると、女将軍かな？



崩壊した世界

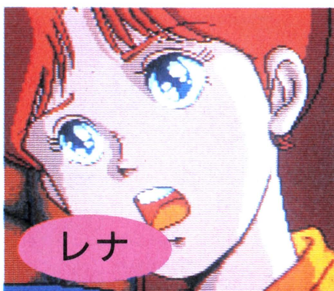


➡魔幻衆の侵攻によって、崩壊してしまった世界。

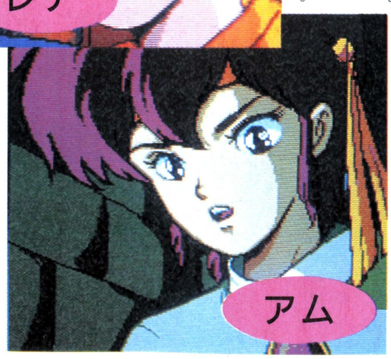
魔幻衆に立ち向かうレジスタンスたち



⬅『III』の戦いから数年が経ち、大人っぽくなったチャム。

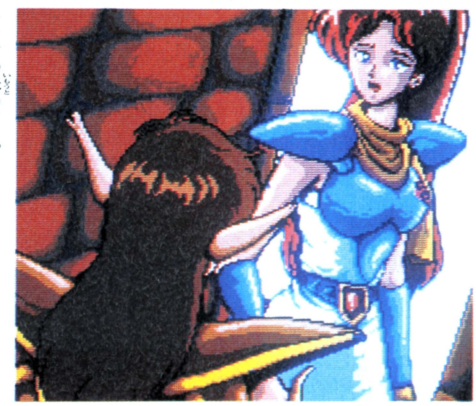


⬅今回の主人公の少女。美少女だね。



⬇レナの妹のアム。姉妹で戦うのだ。

⬇レジスタンス最強の戦士レナが、ヴァルナ女王の救出任務をチャムに志願して、旅立とうとしている。



そして旅立つ

3人のキャラを使いこなすのがポイントだ！

今回の『IV』には、新しいマイキャラとして3人が登場するんだ。この3人は、右で紹介しているからそっちを見てネ。

『IV』には前作と同様に、キャラチェンジシステムを使用しているんだ。このシステムは、プレイ中に3人のマイキャラの中から自由に1人を選択できるというもの。このことによって、キャラごとに特徴を持たせて、三者三様のアクションを楽しめちゃうというわけだ。

3人の特徴を考えて、その場面に合ったキャラを使い分けるのがポイントだぞ。



レナ

この少女が『IV』のメインキャラ。剣の先から波光を飛ばして攻撃する。



アム

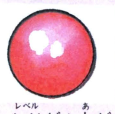
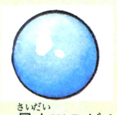
この少女は、レナの妹。鳥型のブーメランを投げつけて攻撃するんだ。



アスファー

こいつはコワそうだけど、実は味方なんだ。攻撃方法は、ヤリを使って敵を倒す。

アイテム紹介

スモールハーブ	ラージハーブ	レッドパワー	ブルーウエポン
			
これは、HPを2回復する。	これは、HPを6回復する。	LVが1上がり攻撃力が増す。	最大WPが4増えるぞ。
スルー	**タイマーアップ**	**1UP**	**謎のアイテム**
			
一定時間、無敵になれる。	残り時間が加算される。	残り人数が1人増える。	形は秘密。探してみてネ。

変化に富んだ攻撃は戦闘を楽しくする

攻撃方法

通常攻撃

通常攻撃は、レッドパワーを取ることで最大LV5まで上がるんだ。LVが上がるごとに攻撃力と最大HPが増える。

レナ



⬅これは、レナのレベル1の攻撃。



➡レナはレベルが上がると、攻撃範囲が広がる。

アム



⬅アムのレベル1の攻撃は、飛距離が短くて、かなりツライかも。



➡アムはレベルが上がると、ブーメランの飛距離がのびるんだ。

アスファー



⬆アスファーの攻撃は、地をはう弾と必殺の突きがある。レベルが上がると、威力がアップ！

ウエポン攻撃

ウエポン攻撃にはWPを使用する。これもアイテムを取ることで最大値が増え、威力が増す。WPは時間が経つと回復する。

レナ



⬅ウエポン攻撃には、レベル3まであるんだ。



➡レナのウエポン攻撃は、雷で敵を倒す。

アム



⬅レベルの高いウエポン攻撃は、消費するWPが大きいんだ。

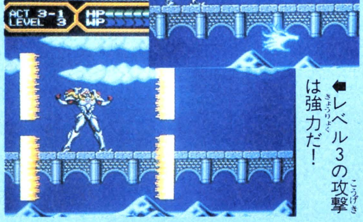


➡アムは、炎によるウエポン攻撃をする。

アスファー



➡レベル1のウエポンは、最初から使用できるのだ。



⬅レベル3の攻撃は強力だ！

特殊能力

3人のマイキャラには、それぞれに特殊能力があるんだ。これがゲーム中に大きな役割を果たすから、上手に使い分けよう。

レナ



⬆レナの特殊能力は、スライディングだ。スライディング中は、無敵になるぞ。

アム



⬅アムの特殊能力は、回転ジャンプ。



➡アムは2段ジャンプもできるのだ。

アスファー



⬆アスファーの特殊能力は、レナやアムがダメージを受けてしまうところでも、平気で歩ける。

迫りくる魔幻衆をなぎ倒し、平和をとり戻せ!!

ステージ1 夢幻界での戦い

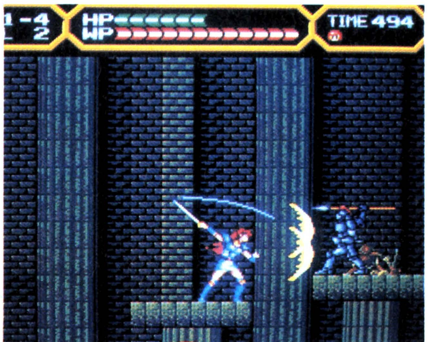
はじめのステージは、ガルギアによって陥落した夢幻界からスタートするんだ。
女王ヴァルナを救出するため、バニティー城に向かうレナとアム。2人の行く手には、強敵の魔幻衆たちが待ち構えているんだ。敵キャラを倒すとアイテムが出現するから、しっかり取ってレベルUPをしておかないとあとがツライぞ。HPの回復も忘れずにね。



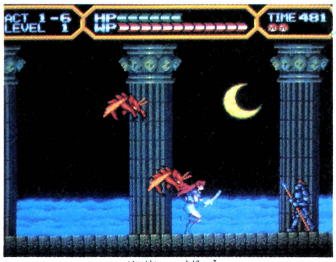
⬅夕やけをバックに、魔幻衆と戦うレナの勇姿。



⬇バニティー城に着くころには、すっかり夜になっている。



➡レナのレベルが上がると、攻撃範囲が広くなるのでけっこう使えるんだ。



⬆『IV』では、背景が多重スクロールするから、とっても奥行きが感じられるよ。

ボス！ダルゲン将軍



➡まずはじめに登場するボスキャラは、この"ダルゲン将軍"。なんかとっても強そうだ。



⬆こいつは虎に乗っているのではなくて、実は下半身そのものが虎という大胆不敵なヤツだ。

ステージ2 バニティー城内部

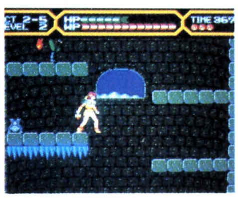
ここでは3人目のマイキャラ、アスファーが登場するんだ。実は、アスファーはガルギアの父親だったりする。その昔、魔幻衆の王であったアスファーは、息子のガルギアに強大な力を持つ指輪タイタンを授けた。強大な力を得たガルギアは、神の掟をやぶって他国に侵攻。それを止める父親を光の谷に追放してしまったのだ。息子の悪事を止めるため蘇ったアスファーは、心強い味方となる。



⬅トラップには、足元が動く石などもある。



⬅ここで仲間になるアスファー。姿はコワイけど、頼りになるヤツだ。



➡窓の外に空が見える。かなり高く登ったなぁ。



➡高い所には、アムの2段ジャンプで登ることができるよ。



➡青いギザギザに触れると、ダメージを受けるから注意しよう。

ボス！バリーエルダー

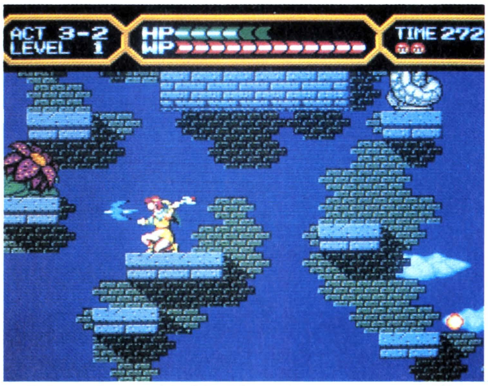


⬆こいつは顔と手だけが宙に浮いているという不気味なヤツだ。名前の通り「谷の長老」で、何かの秘密を握っているらしい。

ステージ3 危険な空中庭園

ガルギアを倒すためには、ヴァリスの剣が必要であることを知り、天界に向かう3人。ステージ3は、ヴァリスの剣を持つ優子がいる天界に通じる橋が舞台だ。

次々に襲いくる魔幻衆たちを倒し、無事3人は優子に会うことができるか？



⬆天界を目指して、上へ上へ登っていくんだ。こういう場所では、ジャンプ力のあるアムが便利だよ。3人のキャラの特徴をしっかり覚えて、臨機応変に対処しよう。



➡働く石には、タイミングよく乗らないと落ちてしまうぞ。



⬅上空では、雷なんかも光ったりして、戦いの雰囲気を盛り上げてくれるぞ。



➡タイミングよくしゃがめば、攻撃をかわすことができることもあるのだ。

新システム"レベルリレート"を採用

『IV』では新しいシステムとして、"レベルリレート"システムを搭載しているんだ。

このシステムは、ボスキャラがマイキャラのレベルに応じて強さや攻撃を変化させるというもの。

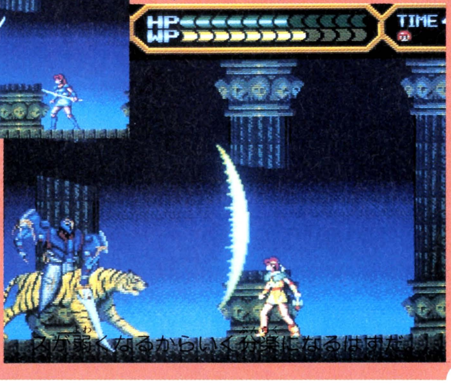
これは、通常のアクションシーンでは、レベルは高ければ高いほど戦闘が楽になる反面、対ボスキャラでは、強力な攻撃をしてくるため苦戦するのだ。

だから、対ボスキャラには、低いレベルで戦ったほうがいい場合もある。この辺の見極めが難しいところだ。



⬅こいつはステージ1のボス。通常は、火球ととびかかりで攻撃。

⬇しかし、マイキャラのレベルが高いと、ウエーブ攻撃も仕掛けてくる。



ボス！ラバース



⬆こいつは、天界へ通じる門を守っている"ラバース"。彼らと戦った者は、その名前の由来を知ることになるということだが…。

下界の悲痛な叫びは天界で眠る優子に届くのか!?



魔王グラメスを倒した優子は、天界に昇り静かな眠りについている。苦しみで嘆く人たちの願いは、はたして優子に届くのだろうか…。

WRITER'S NOTE

前回のお約束通りに、最新のビジュアルシーンをドーンと紹介したんだけど、どう？　期待通りにすごくステキなビジュアルだったでしょ？

ビジュアルだけじゃなくて、アクションシーンのほうもいろんなアイデアを盛り込んで、十分満足のいくものになっているのだ。難易度的にも、『III』が少し難しかったためか、難易度調整にじっくり時間を取るみたいなのだ。ACTの苦手な人にはうれしいね。主人公の変わったヴァリスの世界が、今後どう展開していくのかとっても楽しみだネ。（ユウ）



ロマンあふれるドラマチックRPG

BURAI ブライ

八玉の勇士伝説

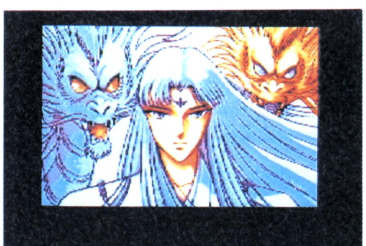
リバーヒルソフト／8月9日発売／¥7,200 RPG

八玉の勇士が光の御子を守るべく、ここに集結

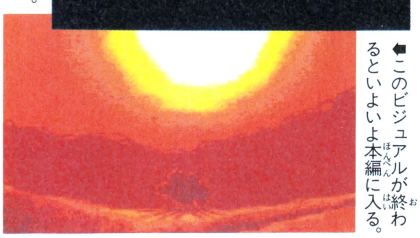
今から6000年前、光の神リスクと闇の魔神ダールは、惑星キプロスで壮絶な戦いを繰り広げた。戦いに敗れたダールは、リスクによって封印されたが、野望を持ったビドーにより復活。また、リスクもキプロス王家の幼い王子（光の御子）として降誕した。まだ幼い光の御子では、ダールと戦うことはできない。そこで、光の御子を守るべく、8つの玉に導かれた8人の勇士が集結した。



⬅オープニングビジュアルは、3つに分かれて入っているんだ。



➡これは2つ目のビジュアル。登場人物の紹介をしている。



⬅このビジュアルが終わるといよいよ本編に入る。

光の御子





⬆8つの玉に導かれて、光の御子を守る使命を受けた8人。みんな個性派ぞろいで、イカスやつばかりだ。

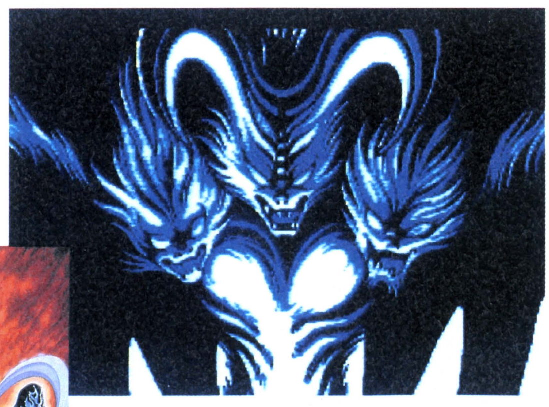
八玉の勇士たち

長きにわたる光と闇の闘争に終止符を！

皇帝ビドー率いる闇の七獣将

⬇魔神ダールを復活させ、闇の力を手に入れたビドー・クレラント。ビドーは自らを皇帝と名乗り、また7人の腹心を七獣将に任命し、彼らにも闇の力を分け与えた。





闇の魔神ダール

⬆遠い昔に封印された、闇の魔神ダール。その力は強大で、邪悪なものだ。それが今、復活してしまったのだ。

迫力のオープニングから壮大な物語が展開する

オープニングビジュアルは、8つの玉が天高く飛び散るところまでが流れるんだ。

PC版用に新たに描き起こしたグラフィックは、まさに一級品の美しさなのだ。





⬅なんだ？ 何かがやってくるぞ。

⬅上空の異変に気づいた2人。

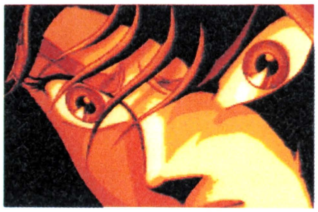
魔物の襲撃



⬆三銃士たちに襲いかかる、ビドー軍の魔物。魔物の力の前に三銃士たちは、倒れてしまう。



➡キプロスの地を、光の御子を守りながら旅する三銃士たち。彼らは、王家の側近なんだ。

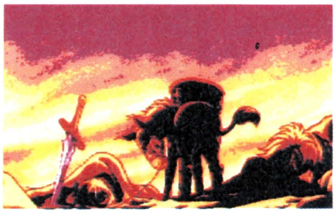


⬆ロバのソフィに乗せた、光の御子を見守るダニエル。

ストーリーは章仕立てだ

1. プロット兄妹の章
2. 幻左京の章
3. アレック・ヘストンの章
4. ロー・タムー家の章
5. リリアン・ランスロットの章
6. ザン・ハヤテの章
7. ロマール・セバスチャン七世の章

第2部 八玉の章



⬅三銃士たちは、光の御子の周りに結界をはった。



⬅光の結界は、一か月でなくなってしまう。それまでに、八玉の勇士を集めるべく、8つの玉が大空に放たれた。



➡8つの玉に、勇士を集めるよう願いを託した。

そして願いは8つの玉に託された

ブライ 3つの特徴

『ブライ』の特徴には、操作系を楽にするアイコンを使用したり、圧倒的な人数の敵キャラを相手に戦う戦闘シーンがある。

それから、忘れちゃいけないのが、豊富なイベントの数々。心憎いまでの演出をしていて、ストーリーをガンガン盛り上げてくれるんだ。感情移入がしやすくていいよね。

アイコンを使用

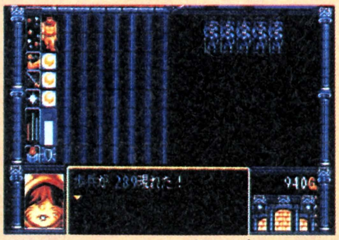


⬆アイコンは、画面左側に表現される。



⬆ゲームのテンポがスムーズになる。

驚きの戦闘



⬆何千、何万なんていう敵も出現する。



⬆ボスクラスの敵は、大きく表示される。

豊富なイベント



⬆イベントは、グラフィックで表示される。



⬆イベントには、涙ありお笑いありなのだ。

前半の3章までをドーンと紹介するぞ!!

第1章 プロット兄妹編

ゴンザは妹のマイマイを連れ、両親のあだ討ちのために、ナインテールという魔物を追って旅をしていた。

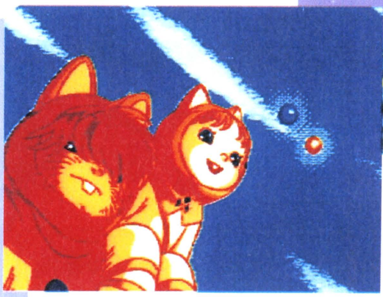
ついに、ナインテールがヒューイ島にいることを突き止め、島にやってきた2人の前に2つの玉が現れる。玉は2人に、光の御子を守るよう告げるのだが、ゴンザはあだ討ちに凝り固まって使命を無視してしまう。そんな兄を見て、不安になる妹のマイマイ。何かいい考えはないものか？



⬆各章がはじまる前には、そこに登場する主人公たちのビジュアルが流れるのだ。



➡これは、フィールド画面。ゴンザの隣にあるのが村なのだ。まずは、この村に入って情報を集めよう。



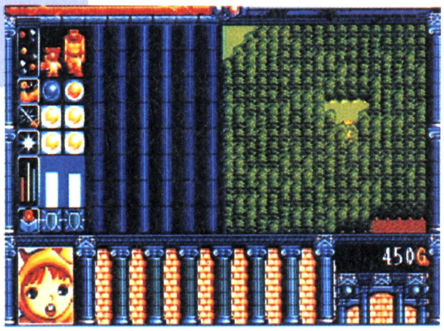
➡ヒューイ島にやってきたゴンザとマイマイの前に、2つの玉が現れた。



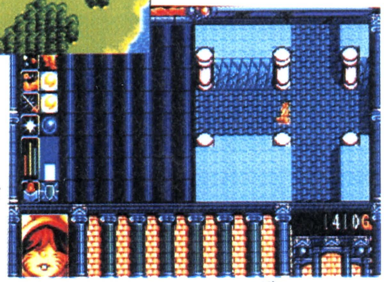
⬅おや、あんな所に塔が建っているぞ。入ってみよう。



⬅村の中には、武器屋や宿屋などがある。RPGには、つきものだね。



⬅フィールドを歩いていると、こんな森なんかもあるんだ。



⬆塔の中はこんな感じ。あまり複雑なマップじゃないから、どんどん先へ進もう。

イベント マイマイが突然さらわれたっ！



➡のどが渇いたといって、水を飲みに行くマイマイに…。



⬅突然、何者かにさらわれてしまうマイマイ。大変だ!!

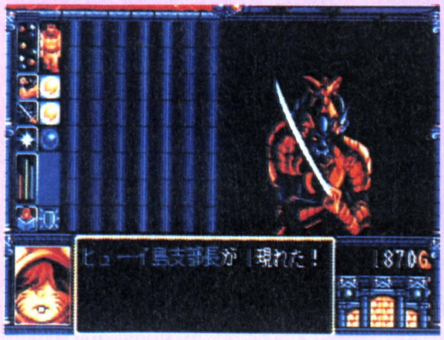


⬅ゴンザはゲルバスを倒したが、時すでに遅く、マイマイは静かに目を閉じてしまった。

しばらくして

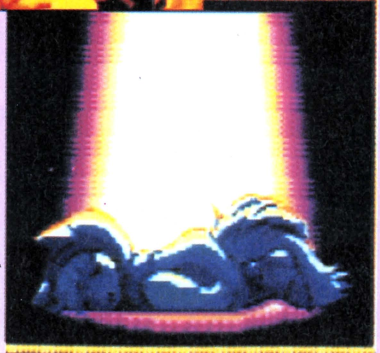


➡兄に使命を果たさせるために、死んだふりをするなんて心憎いね。



⬅こいつがマイマイをさらった、ヒューイ島支部長のゲルバスだ。絶対に許さないぞ。

しかし……



➡一見、死んでしまったように見えるマイマイだけど、実はこれはお芝居なんだ。

ナインテール出現

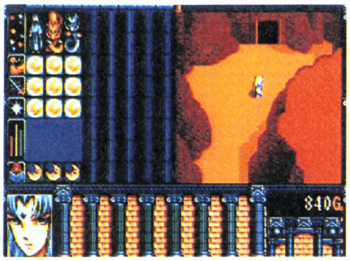




➡ついに、ゴンザとマイマイの前に現れた！

第2章 幻左京編

第2章は、竜一族の頭領である幻左京が主人公。左京はわけあって、カムイ島を訪れることになった。カムイ島にあるダゴウ山の山頂へ向かう左京の前に、突然ビドー軍が現れる。ビドー軍が左京に襲いかかろうとしたその時、金竜と銀竜が姿を現した。それを見て驚いたビドー軍は逃げてしまう。そして、左京の前にも八玉の１つが現れ、使命を告げた。

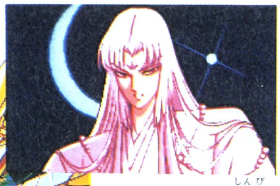


⬅なにやら怪しげな、洞窟の入口があるぞ。

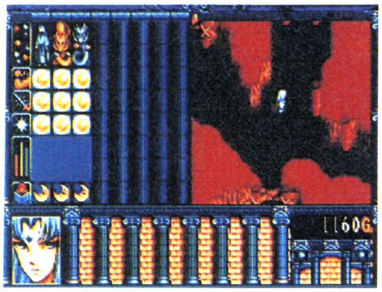


⬅金竜と銀竜に、話しかける左京。竜と話せるなんて、カッコイイ。





⬅⬆どことなく、神秘的な雰囲気が漂う左京。



➡これは、ダコウ山にある洞窟の内部だ。



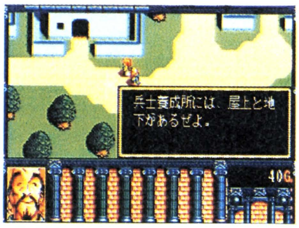
⬅ダゴウ山にやってきて、左京の見たものは……。

第3章 アレック・ヘストン編

この章は、アレック・ヘストンという占い師が主人公。この長老は、闇の七獣将の１人、ハジャのもとで八玉の行方を追いかけ、勇士を見つけては、その居場所を知らせていたんだ。これは、その勇士が持つ技量を試すための行動だったのだ。しかし、そんな彼も、また勇士として旅だった。



⬅養成所内を歩いていると、１人の女性に出会う。彼女に話しかけてみよう。

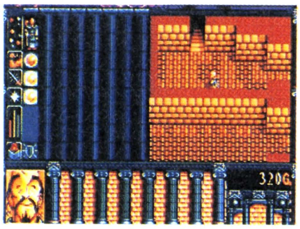




⬅水晶玉で、勇士たちの居場所を探るアレック。この老人も勇士の１人なんだ。

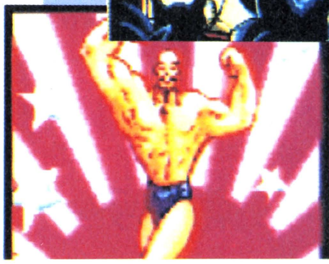


➡こんな訓練をして、兵士を育てているんだ。プロレスみたい。



⬆アレックは、兵士養成所をつぶすために旅に出た。

⬅ここが兵士養成所だ。ここで、強力な兵士を育てている。



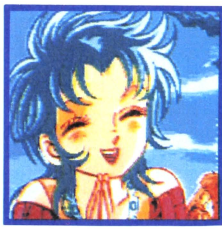
⬅アレックは、意外とひょうきん者なんだ。

選ばれし勇士はあと４人



クーク・ロー・タム

第４章に登場するクーク・ロー・タム。父のもとに八玉の１つが現れ、母と一緒に知人の家にやっかいになるのだが…。



リリアン・ランスロット

第５章に登場するのは、初恋の男を捜し出すために旅に出たリリアン・ランスロット。
針使いの美少女だ。

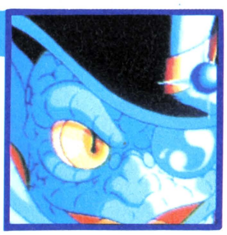
ザン・ハヤテ

第６章に登場するのは、ザン・ハヤテ。元海賊で、牢獄に捕らわれていたところに、八玉のうちの１つが現れ、脱獄を試みる。



ロマール・セバスチャン七世

第７章に登場するのが、ロマール・セバスチャン七世。貴族の出身だが、家を飛びだしてサーカスの曲芸師をしている。



WRITER'S NOTE

このPCエンジン版『ブライ』は、パソコン版の『ブライ　上巻』を基に、システムやビジュアルを改良しての登場なのだ。パソコン版をやったことのある人でも、もう一度やりたくなってしまうほどのデキ。

パソコン版ではしゃべらなかった登場キャラも、CDロムということで、声優を起用してドラマチックに演出されているぞ。超期待の１作だ！

（RPG大好き少年You）

10本のシナリオがキミを待つ!

ソーサリアン

ビクター音産/発売日未定/価格未定

A·RPG



これがPCオリジナルのオープニングだ!

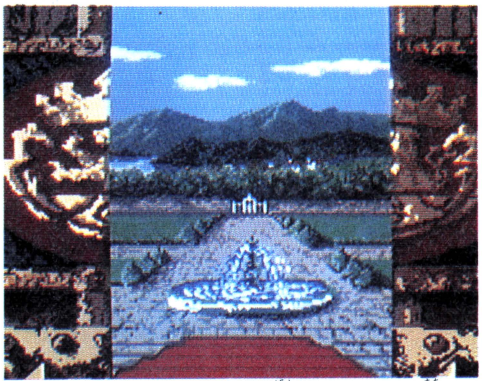
『ソーサリアン』がパソコンからの移植作品であることはみんなも知っていると思うけれど、PC版はCDロムを使用しているだけに音楽とグラフィックはパソコン版のグレードをはるかに超えるものとなりそうなんだ。右に紹介したのは、一番最初に見ることができるオープニング。全10本のシナリオの根底に流れる、巨大な悪の存在を暗示させるものとなっているぞ! PC版には、このようなオリジナルのビジュアルシーンがいくつも登場するため、プレイヤーは『ソーサリアン』の世界を身近に感じられるんじゃないかな?



⬅足早に森の中を進んでいく男。その険しい表情から、何か重大な事件が起こったことがうかがえる。



➡どこからか男を見つめているふたつの目。その正体は、まだ明らかになっていない。

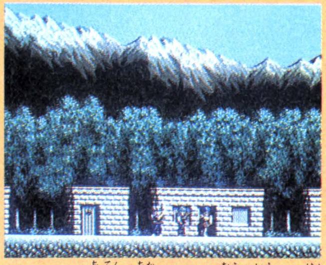


⬆男がやっとのことでたどり着いた場所はペンタウァの町だった……。これらのシーンは、もちろんアニメーションするぞ!

ソーサリアンたちが遭遇することになるイベントの数々

情報&アイテムを集めろ

このシナリオでプレイヤーがすべきこと(シナリオの目的)は、"大いなる神"ユイターの機嫌をなおし、村に平和を取り戻すこと。しかし、そのためには村人たちに話を聞きにいったり、シナリオクリアに必要なアイテムを入手したりする必要があるんだ。まずはマップ内を歩き回り、情報&アイテム収集に精を出そう!



⬆スタート地点の近くにある村。家を1軒ずつ回って、話を聞くことにしよう。



⬆アイテムは、このように自分で見つけたり、人からもらったりすることになるぞ。

モンスターとの戦闘

モンスターがいきなり襲ってきた! ソーサリアンたちのレベルが低いうちは、手こずるかもしれないけど、剣や魔法をじょうずに使って倒そう。各モンスターには属性(地、火、水、風、霊の5種類)がついていたり、行動パターンが細かく設定されていたりする。モンスターにも個性があるってワケなんだ。





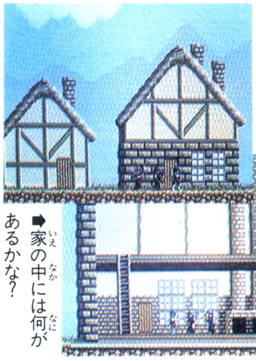
⬆空中から岩を落としてくるペリートン。

⬅ソーサリアンを見つけるや、高空から襲いかかってくるアラコッラ。

2シナリオのストーリーを紹介するぞ

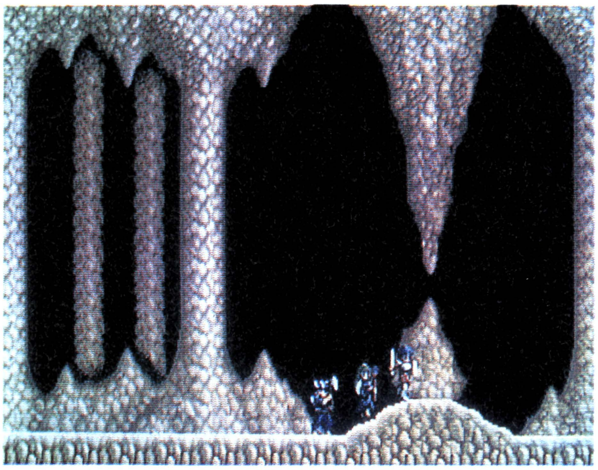
ビフォア ザ ダーク

クラトウ村に、邪神教の神を封じこめた神殿の遺跡があった。この村は何百年もの間平和が続いていたのだが、つい先日封印が解かれていることが発覚したため、ペンタウァ王国全土が大騒ぎとなった。すぐさま近衛隊を差し向けた王様だったが、あえなく全滅。そこでソーサリアンの出番となったのだが…。PC版で、一番最初に解くことになるシナリオだ。



⬅クラトウ村に来たソーサリアン。

➡家の中には何があるかな?



⬅不気味なダンジョンを探索するソーサリアンたち。ちなみにこのシナリオは、PC版のオリジナルなんだ。

暗黒の魔道師

半世紀も前に、ペンタウァ王国の支配を夢見て失敗した魔道師のゲディス。そのうらみを晴らすため、彼は悪しき力を使って黄泉の国から邪悪なモンスターたちを召喚し、ペンタウァへと攻め入ろうと考えていた。まだ完全に復活していないゲディスは、現在、国はずれにある洞窟で、力を蓄えているところだという。ゲディスの野望を打ち砕くため、ソーサリアンたちは洞窟へと向かっていったのだが……。暗号を解いたり、隠れ扉を見つけたりする必要がある、手ごたえのあるシナリオだぞ！



⬅ここが国はずれにある洞窟の内部。ゲディスはどこにいるのか?



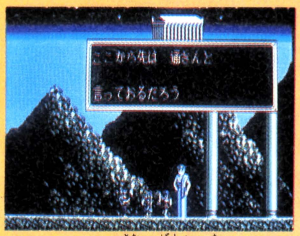
⬅いかにもしかけがありそうな場所に出てきたぞ。でも、どうすればこのしかけを動かすことができるんだろう？

➡なんと、洞窟内で滝を発見した！でも見とれていると、モンスターの襲撃を受けちゃうかもしれないから、気を抜いちゃダメだぞ。

シナリオ「天の神々たち」の場合

謎を解き明かそう

開かない扉があったり、機械じかけのトラップがあったりと、シナリオにはプレイヤーの頭を悩ますような問題がいくつも出てくるぞ。この「天の神々たち」で最初に悩むのが、下の「ユイターに会うため天上界に行こうとしたソーサリアンを、門番の神様が通せんぼしちゃう」というシーンだろう。でも、この神様が欲しがっているものをあげることができれば……。



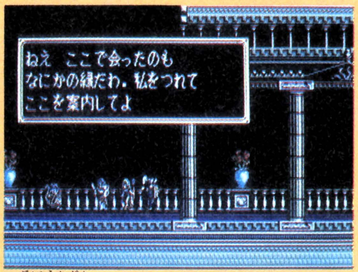
⬆ひとりきりで寒い場所に立っている門番の神様。よく話を聞いてみると…。



⬆村の酒屋で門番の神様の話をすると、こんな答えが返ってきたぞ！

NPCとの出会い

NPCとはノン・プレイヤー・キャラクターのこと。『ソーサリアン』では、冒険中にパーティに入ってくれる仲間のことをこう呼ぶんだ。



⬆吟遊詩人のアンナちゃんがこのシナリオのNPC。シナリオをクリアするには、彼女の協力が絶対に必要になるんだ。

WRITER'S NOTE

今回、実際にオープニングの一部を見ることができたんだけど、パソコン版よりもリアルな表現をしようとしているところが印象的だった。残念ながら音は入っていなかったので聞けなかったけれど、これに音が加わると、より迫力のあるシーンとなるに違いない。一方、ゲーム中の画面はというとパソコン版そっくり。パッドでの操作もスムーズそうだし、これならパソコン版のファンも納得するんじゃないかな？ PC版オリジナルシナリオも早くプレイしてみたいな！　（ウォルフ）

人気競馬ゲーム、PCに登場!!

ワールドジョッキー



ナムコ／9月20日発売予定／予価¥5,800　SPG　2M

かわいいお馬がパカパカ猛レース!!

ファミコン、ゲームボーイで大人気の競馬ゲームが、さらにグレードアップしてPCエンジンで登場だ！

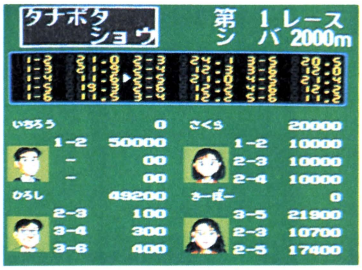
このゲームには、“ホースプレイ”と“ジョッキープレイ”の2つのモードがあるんだ。この2つのモードそれぞれに、「オンリーレース」と「ファミリーゲーム」というのがある。

「オンリーレース」は、レースだけを楽しむことができるんだ。また、「ファミリーゲーム」では、レースをするだけでなく、馬券を買ってお金を増やしながらプレイできるといった、もうひとつの楽しみ方ができるのだ。

各馬にはパラメータ（スピード、スタミナ、ジャンプ、ガッツ、ターボ、タイプ）がついている。このパラメータは、0～Aの10段階で表示され、これがレースの勝敗を大きく左右するからしっかりチェックしておこう！



⬅コースには、芝とダートの2つがあり、障害物もあるぞ。



⬆未成年の人も、ゲームなら馬券を買えるね。ここは一発、穴ねらいだ。

4人プレイ可能!! 熱くなれる！

ファミコンやゲームボーイではできなかった、マルチプレイが可能になったぞ！

最高4人までプレイできるから、友だちと熱戦だ！





⬆➡2つのモードどちらでも、4人までの対戦プレイが可能だ。対戦プレイにかかせない、マルチタップの用意は大丈夫かな。対戦では、“ジョッキープレイ”をオススメするよ。

最強コンビ準々優勝顛末記

さる6／8、ナムコット出版社対抗ゲーム大会が行われた。『ワールドジョッキー』には、わが㊙PCエンジンからも最強のコンビ、おサルの反射神経を持つ男“うきき”と謎の賭博師“秘密兵器2188”が参戦した。当日試合のモードは、運がすべてのジョッキープレイ。予選では、ほとんど相手に勝たせない完璧なレースぶりでGTVに完勝。決勝戦には、いかんなくそのおサルのパワーを発揮した“うきき”が出場。16レースモードで始まった決勝戦で“うきき”は3着3着2着といいスタートを切り、これは…と思わせたが、それ以降は、アイテムをとればかならず体力が減るという、日頃の行いを感じさせる運のなさでズルズルと後退。しかし、最後の天皇賞で奇跡の勝利を収め、なんとか3位に食い込み、面目を保ったのであった（苦笑）。



⬅GTV相手に余裕のプレイをする㊙チーム。ここで、サルの“うきき”は調子に乗って……。



➡天罰か!? まったく運のない“うきき”。何とか粘って3位入賞を果たしたのであった。

白熱するレースは2つのモードから選択

モード1 HORSE PLAY ホースプレイ



“ホースプレイ”モードは、自分で選んだ馬を育てながら、16戦を勝ち抜いて競馬界の最高峰レース「天皇賞」を目指すのが目的。レース中に出てくるアイテムをしっかり取って、馬のパラメータを上げないとレースには勝てないぞ。また、レースにはクラスがあって、上位ランクのレースに上がるには、通算の獲得賞金額が一定額を超えることが必要なんだ。賞金は、レースで3位以内に入賞すればもらえるから、ガンガン稼ごうぜ！



➡16戦を共にする馬を、16頭の中から自由に選べるんだ。



⬇アイテムは全部で5種類。アイテムを取れば、馬がパワーアップするよ。



⬆ムチで馬をたたいて加速!! やった!! みごと1位でゴールだっ!!



⬆ここから最上位クラスのレースがスタート！「天皇賞」までは、まだ遠い。

モード2 JOCKEY PLAY ジョッキープレイ



この“ジョッキープレイ”モードはまさに4人プレイ用に作られたような、PCエンジンオリジナルのモード。あちこちに落ちているアイテムを奪いあいながらワイワイ楽しめちゃう、熱いモードなのだ!!

このモードは、レースごとに馬が変わるので、どんな馬になるかはその時の運。しかし、鈍クサイ馬になった人も、アイテムをしっかり取りまくれば、勝利の女神が微笑むかも!?



⬅アイテムを取れるか取れないかが、勝負の分かれ道。



⬅これは出馬表。記号は、本命◎、対抗○、穴▲を表している。



⬆あまりムチでたたくと、体力ゲージが減るぞ。



➡このモードでは、馬券だけ買って楽しめる「オンリーチケット」がある。やっぱり競馬は馬券だ。

ゴール寸前で体力が…

勝利のカギを握る4つのアイテム

レースの途中には、アイテムが落ちている。このアイテムによって、レース展開も楽になるよ。



⬆くれぐれも、ドクロは取らないように。

足が速くなる！



⬆これを取ればスピードUP。

体力回復だ！



⬆これは、馬の体力が回復する。

恐怖の体力減少



⬆これを取ると体力が減るぞ。

幸運か不運か？



⬆体力回復か減少かわからない。

WRITER'S NOTE

グラフィックがきれいになり、新しいモードもついた『ワールドジョッキー』。

PCエンジンならではの4人プレイ対戦は、馬券いや、コントローラを握る手に力が入るぞ。とってもエキサイティングなのだ。(アイネス風神)

KADOKAWA－夢の島

THE ISLAND OF DREAMS

今年のカドカワは、最新映画から
イベントまでボリューム満点夢いっぱい！

今月のCHECK POINT

★『ぼくらの七日間戦争２』&『幕末純情伝』7月6日より全国松竹系でロードショー
★『サイレントメビウス』8月17日より全国松竹系でロードショー（同時上映は、田中芳樹原作『アルスラーン戦記』）
★ゲームミュージックフェスティバル'91 7月30日、31日 中野サンプラザ （前売券は7月10日より発売）

MOVIE 中学生ゲリラ再登場!?

『ぼくらの七日間戦争２』まもなく公開

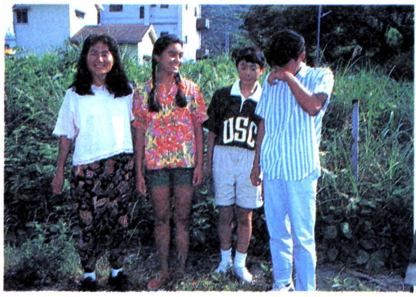
少年少女たちのパワーをコミカルに描いた、宗田理原作『ぼくらの七日間戦争』の第２弾が『ぼくらの七日間戦争２』として、スクリーンに再び帰って来る!!

主題歌は、今をときめくB．B．クイーンズが担当、監督は、角川映画で初の女性監督・山崎博子。

試験・生活指導に追いまくられる中学生ゲリラ団９人衆が、親や先生に内緒で学校をボイコットしてしまう。向かうは沖縄の無人島。しかし。その島にはリゾート開発の魔の手が…。美しい南の島を舞台に繰り広げられる奇想天外、抱腹絶倒のイタズラ大作戦に、真夏は大パニック間違いなし!!



⬆最終ロケ地・伊豆で、クランクアップの記念写真。カシャッ！


⬆撮影終了後、監督（一番左）に涙のお別れ。

⬇ヒロイン役は、とてもカワイイ渋谷琴乃ちゃん。




⬆オリエンタルな顔立ちの新人、具志堅ティナちゃん。

MOVIE 時代劇ラブストーリー

『幕末純情伝』

新選組の沖田総司が実は女だった!? という大胆な発想をもとに作られたのが、ラブコメディ『幕末純情伝』だ。

原作は『蒲田行進曲』などで有名なつかこうへい。出演は、坂本竜馬役に、闘病生活から本作品で映画に復帰する渡辺謙。女剣士・沖田総司役に、映画・CFで大活躍中の牧瀬里穂。その他、杉本哲太、伊武雅刀、木村一八、津川雅彦、榎木孝明、柄本明、財前直見などそうそうたる俳優陣が熱演。





⬆6月12日に行われた完成披露試写会。舞台あいさつでも、さすがに牧瀬里穂ちゃんは目立ってる！

時代は幕末。美人剣士・沖田総司は、新選組副長・土方歳三（杉本）に惚れているが、坂本竜馬（渡辺）は沖田に……。奇妙な三角関係（?）の展開を中心に、激動の時代をエキサイティングに、かつロマンティックに描く型破り時代劇、まもなく登場！

COMPETITION

映画評論家をドーンと大募集

角川書店では、一般の方から大々的に新しい感覚の映画評論家を募集する!! 小学生でも中学生でも、八百屋さん（!?）でも誰でも映画評論家としてデビューするチャンス!! 入選すると、角川の雑誌で評論の仕事をしてもらったり、ラジオに出演できたりするんだ。

応募資格は、『ぼくらの七日間戦争２』『幕末純情伝』を見た人なら誰でもOK！ この２作品のどちらかを選んで、評論を原稿に書いて送るんだ。送り先など詳細は、角川テレフォンサービス・☎045(544)9999で案内しているよ。内容を確認してどしどし応募してネ。

PRESENT

100名様にチケットプレゼント

この夏、劇場公開される角川映画からとっておきのニュースだヨ！ 8月17日公開の『サイレントメビウス』&『アルスラーン戦記』から劇場招待チケット（学生用のみ）を50組100名、さらに、7月6日公開の『ぼくらの七日間戦争２』&『幕末純情伝』からは、ぼくらの石バッチを20名、和田誠イラストバッチを20名にプレゼント。

欲しい人は、〒住所・氏名・年齢・職業（学年）・希望商品名を書いてマルカツPC編集部「角川映画・プレゼント」係まで応募して下さいネ。締切は、7月20日（必着）です。



⬆➡劇場招待券を50組100名。石バッチを20名。




⬅掛軸を型どった和田誠イラストバッチ20名。

はみだし情報 『ぼくらの七日間戦争２』がコミックになった！ 映画の方の山崎博子監督のプロットをベースにしたオリジナルストーリーで、牛島慶子先生の作。角川書店あすかコミックスより、絶賛発売中！ （定価390円、税込）

CONCERT

ゲームミュージックフェスティバル'91

ゲームミュージック・ファンに感動と興奮、そして熱狂を巻き起こしたスペシャルイベント『ゲームミュージックフェスティバル』が、また今年もキミたちの目の前にやって来るぞ!!

7月30・31日
東京 中野サンプラザ



真夏の大イベント開催!!

昨年の夏、大盛況で行われた『ゲームミュージックフェスティバル』が、また今年も開催されることになったぞ！

日程は真夏の７月30日・31日の２日間、会場は両日とも東京・中野サンプラザホール。ますます人気が高まってきているゲームミュージックにより、活動が本格化してきたGMバンド達。今回のライブには、前回同様参加してくれるS.S.T.BAND（セガ）をはじめ、ゲーマデリック（データイースト）など、業界きっての人気バンドが一堂に勢揃いして、ギンギンノリノリのサウンドを聴かせてくれるぞ！ 出演バンド混合によるセッションなんてハプニングが見られるかもね。チケットは両日ともに各3000円、２日間通し券は5000円（いずれも税込)。一般チケットは７月10日より、チケットぴあ・☎03(5237)9999、チケットセゾン・☎03(5990)9999、グローバルエンタープライズ・☎03(3496)1341で発売。

7月３日まで優先電話予約受け付けます。

みんな、注目!! マルカツPCエンジン読者のための、とっておきのチケット情報だよ。電話優先予約で、なっ、なんと２日間通しのチケットのみ、一般発売よりも早く買うことができるぞ！

予約受付期限は７月３日まで、受付時間は11：00～19：00。くれぐれも間違い電話のないようにね。

●お申し込み先
グローバルエンタープライズ ☎03(3496)1341

出演バンド

7月30日（木）
ゲーマデリック（データイースト）
J.D.K.BAND(日本ファルコム)
S.S.T.BAND（セガ）

7月31日
矩形波倶楽部（コナミ）
アルフ ライラ(カプコン)
S.S.T.BAND（セガ）

（両日とも
開場16：30 開演17：00）



サイレントメビウス NEWS
CHAPTER: 02



映像、ストーリーともに、かつてない程ショッキング!!
徐々に見えてきた劇場版の全貌。

サイレント旋風全国縦断！

'91年夏、全国松竹系でロードショー公開される、麻宮騎亜原作『サイレントメビウス』の詳しいストーリー情報をキャッチしたぞ。

劇場版で重要となるのは、地上から衛星軌道までをつなぐ巨大な軌道エレベーター・スパイラス。そこへ、史上最強最悪の上級妖魔が出現した。早速出動したAMPメンバーの香津美・リキュールが、激しく応戦する。その時、香津美の脳裏にかすかな記憶が蘇ってくる。その記憶とはいったい……。劇場版では、コミックで秘密だった謎が、次々と解き明かされていくぞ!! 菊池通隆総監督以下一流スタッフの手により、クオリティの高い映像作品に仕上がっている。これは見逃せない映画だ！



東京・大阪でプレ公開イベントを開催

『サイレントメビウス』『アルラスーン戦記』の２作品劇場公開を記念して、ビッグ・イベント『六次元フェスティバル』の開催が決定。日程は８月１日（大阪・御堂会館）と８月３日（東京・世田谷区民会館)。このイベントに東京会場1200名、大阪会場1000名を抽選でご招待!! 入場ご希望の方は、ハガキに〒住所・氏名・年齢・職業（学年）・希望会場を明記の上、〒104 東京都中央区築地１の13の５ 松竹㈱映像宣伝部〈イベント〉係まで。応募の締切は、７月22日（月）消印まで有効。

はみだし情報 続いて７月６日には、コミック版『幕末純情伝』も登場！『ＣＨＩＮＡ・ＧＩＲＬ』シリーズが大ヒットの若手人気作家、小林薫先生を迎え、“男装の美剣士・沖田総司”が描かれます。角川書店あすかコミックスＤＸより、予価600円（税込）で発売。

KMO Original Goods Series

キミのコレクションに、やっぱり、もうひとつ!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!! さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

キャラクター・テレホンカード

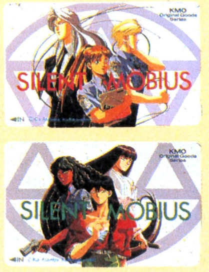
キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。



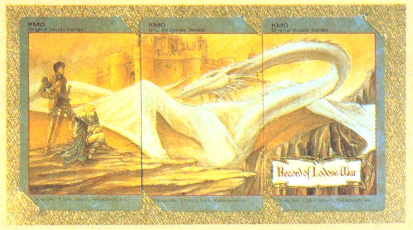
- 商品番号 T−19 イース ソード・マスター
- 商品番号 T−20 ヤンキー
- 商品番号 T−22 フォーチュン・クエスト
- 商品番号 T−23 魍魎戦記MADARA弐
- 商品番号 T−24 デスタワー
- 商品番号 T−27 ロードス島戦記OVA②

2枚組み合わせると"六芒星"が浮かび上がる!



- 商品番号 T−25 劇場版サイレントメビウス①
- 商品番号 T−26 劇場版サイレントメビウス②

人気の「ロードス島戦記」に、シルバー仕上げの豪華3枚組テレカが登場!



商品番号 T−21
¥3,100
(3枚1組、送料込)
※テレホンカードは非課税商品です
ロードス島戦記セット

キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった! シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

NEW!



- 商品番号 H−7 魍魎戦記MADARA⑤
- 商品番号 H−8 サイレントメビウス③
- 商品番号 H−1 魍魎戦記MADARA①(メタリックカラー)
- 商品番号 H−2 魍魎戦記MADARA②(メタリックカラー)
- 商品番号 H−3 魍魎戦記MADARA③(メタリックカラー)
- 商品番号 H−4 魍魎戦記MADARA④(メタリックカラー)
- 商品番号 H−5 サイレントメビウス①
- 商品番号 H−6 サイレントメビウス②

バインダー

オリジナルバインダーで、クラスメイトに差をつけろ!!

商品番号 B−1 フォーチュン・クエストバインダー

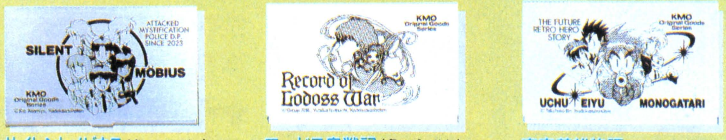


¥1,950(税・送料込)

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)



- 商品番号 A−1 サイレントメビウス(色:シルバー)
- 商品番号 A−2 ロードス島戦記(色:ゴールド)
- 商品番号 A−3 宇宙英雄物語(色:シルバー)



- 商品番号 A−4 魍魎戦記MADARA(色:ブラック)



- 商品番号 A−5 フォーチュン・クエスト(色:ゴールド)

お申し込み見本

払込通知票〈オモテ〉

口座番号	東京 3−541658
金額	2200 円
加入者名	㈱角川メディア・オフィス
払込人住所氏名	(郵便番号) 自分の住所 氏名 電話番号

〈ウラ〉

通信欄
- ●フォーチュン・クエストのテレホンカード T-22 1枚
- ●サイレントメビウス②のテレホンカード H-6 1枚

18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3~4週間前後で配送致します

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで 〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4506 ☎03-3280-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。

完売御礼 限定販売商品として予約を受け付けておりました、サイレントメビウスウォッチ・ロードス島戦記ウォッチ・シロちゃんぬいぐるみの3点は、おかげさまで予定の申し込み数に達しました。ありがとうございました。また、今後の特別企画商品にもご期待ください。



ガイナウォーズ
SF艦隊戦
誌上ゲーム&コミック
MISSION 5
怪物艦ローズの全ぼう
ついに白日のもとに!
企画・原案 G/F PROJECT
システムデザイン プログラム ヒューマン㈱
コミック 高長 歩
製作 (勝)PCエンジン


ドゴオオン
!
ガララ…
うわあああっ!
爆弾だ
ガララ
うしろへ何かとんだぞ!!
何だ!?


えっ
不発弾だ!!
しめた!! 正面エアロックがあいたぞ!!
爆圧(オレ)であいたんじゃねーと思うな
全速でエアロックへ突入!!
きゃ〜〜〜〜ッ!!
うわあああっ


なんだっ敵だ——っ！
空気がっ
わーっ
外壁に
穴があいた
うわあああっ


メキ
メキ
メキ
メキ
バキ
バキ
足が
足が
ガバ
ダッ
シャッター
だっ!!
ヴイイイイイ
ドン
グシャ
銃をすてろっ!!
……
あれぐらい
へでも
ねえよ！
では
まとが…
こるすな
こ来さだ
チェックメイトだ
艦長!!



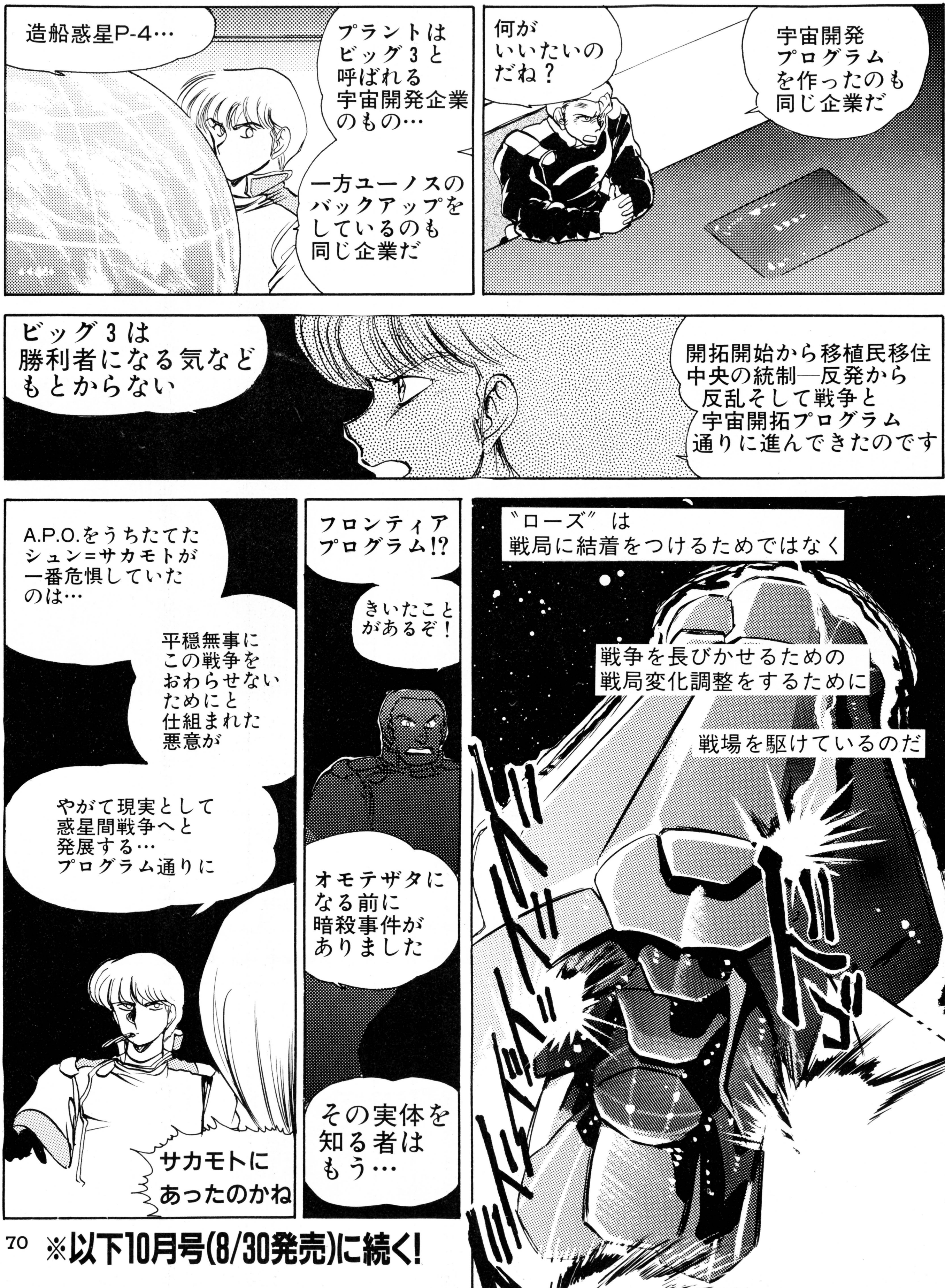
P-4. A.P.O.作戦司令部へ発信!!
〝ローゼイト・プロスペクトを拿捕!!〞
ハイッ
フフ…
動くなっ
宇宙戦艦の攻略はメインコンピューターを沈黙させること…ちがうかね？
もちろん知っている
…ならばなぜ指令室へきた？
…
ダメですコンソールがいうことときかない
この艦が完全自動制御型だとわかったからだ!!
物理的破壊がダメなら
理論的疑装作戦
拿捕されたとコンピューターに思わせる
狙いは自爆か!?



わっ
ギギギ
バキバキ
バキバキ
ガシャッ
ドュドドゥドゥッ
アイデアはかうが少々甘かったな!?
サイボーグだあっ


サイボーグ!?
…ちがうな…
くのっ！
ぐっ
星間治安を
守るべく動く
ユーノス軍
自由惑星域確立を
叫ぶA.P.O.
この戦争…A.P.O.の
勝利で終結する
喜べ


全艦一斉砲撃をしてまで…
あのローズを沈めるだけの必然性があるというのかね
あります
あの一隻を沈める間にこちらは、50倍は被害をうける
仮にあのローズがまた主砲を射ったとしても損害は較べものにならん
あの艦は新兵器搭載の企業直属艦で
厳密にはユーノスの手駒ではない



※以下10月号(8/30発売)に続く!

補給艦隊全滅!? A.P.O.軍大敗北!!

A.P.O.艦隊の位置、あらかじめバレていた!?

この日、A.P.O.側各艦隊は、1〜3艦隊を惑星ジュノーの正面に、残りを隕石群や磁気嵐の中に隠すという布陣をしいていた。

1〜3艦隊で輸送艦を攻撃にきた連合側艦隊の頭を押さえ、その足が止まったところを、隠してあった残る4艦隊で有利な方向から奇襲、はさみうちにしようという作戦である。

しかし作戦発動直後、A.P.O.側にとって予想もしなかった事態が発生した。

輸送艦隊が突如攻撃を受け、艦隊の20%にあたる約800隻が瞬時に消滅してしまったのである。輸送艦隊の至近距離にワープしてきた連合側艦隊による攻撃だった。

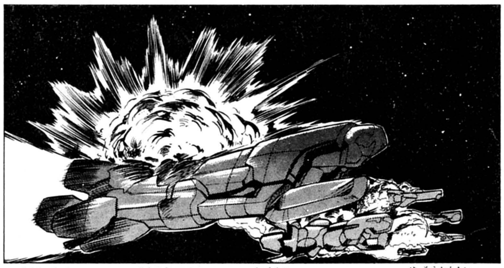
フェリア少将は、やみくもにワープしてきた連合側艦隊が、偶然輸送艦隊の至近距離に出現、攻撃を加えたのだろうと判断し、各艦隊に作戦の放棄命令を出して、個々に輸送艦隊援護に向かうよう命じた。

だが、偶然はそれだけではなかった。

輸送艦隊を救わんと、A.P.O.側の他の各艦隊も布陣を崩したところ、またもや突如、艦隊の位置を最初から把握していたかのように連合側艦隊が至近距離にワープアウト、側面、または背面方向より集中砲火を加えたのである。

態勢をたてなおす猶予もなく、不完全な艦隊形のまま戦闘状態に入ったA.P.O.側は、運よく有利な艦隊形に移れた第5艦隊以外、ことごとく撃破されることとなった。

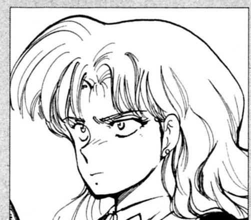
そして……この戦いが集結した時、A.P.O.側は、艦隊の約半数と輸送艦の6割強を失うという大敗北を喫していたのである。



⬆高出力ビームの閃光に包まれ、消滅していくA.P.O輸送艦隊。

「まだよ！ まだ戦いは終わってないわ！」

――――A.P.O.軍フェリア少将



「……そ、そんなバカな！ どうして連合は我が艦隊の位置を把握していたの!?

こんな正確な位置にワープしてくるなんて、通常では絶対に考えられないわ！

これではヴァルオーラ会戦の時といっしょじゃないの！ やはりスパイが……」

「思いしったか小娘!!」

――――ユーノス連合ディリアム中将



「ふはははは！ どーだA.P.O.の小娘！ 我がユーノスがちょいと本気を出せばこんなもんなのだよ！ 貴様もあのリットリオ大将同様、左遷に追い込んでくれるわ！ ……なに？ そんなことはさせん？ ……なんて……（笑）

……――――（取材陣沈黙）」

エリア別 両軍戦闘結果

U.C.0049 07.07 第二次ジュノー会戦

エリア1 連合軍536隻VSA.P.O.724隻

フェリア少将率いるA.P.O.第1艦隊、攻撃された輸送艦隊を援護すべく、艦隊進路を変更した瞬間、突如ワープしてきた連合側の奇襲を受ける。

連合248隻、A.P.O.352隻が沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

エリア2 連合軍324隻VSA.P.O.282隻

状況はほとんどエリア1と同じ。艦隊後方から奇襲をかけた連合側艦隊に対し、再度進路反転を試みるがまにあわなかった。

連合90隻、A.P.O.134隻が沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

エリア3 連合軍588隻VSA.P.O.442隻

磁気嵐のなかに隠れていたA.P.O.第4艦隊を、連合第3艦隊が奇襲。新兵器である防磁シールドを搭載した連合が僅差ながら勝利を得る。

連合212隻、A.P.O.214隻が沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

エリア4 連合軍648隻VSA.P.O.900隻

唯一、輸送艦隊の援護に向かえたA.P.O.第3艦隊と輸送艦隊を襲った連合第4艦隊が交戦。A.P.O.側、輸送艦が邪魔で戦闘力を発揮できず。

連合324隻、A.P.O.442隻沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

エリア5 連合軍236隻VSA.P.O.270隻

A.P.O.第5艦隊。輸送艦隊を援護するための進路反転が事故で遅れる。それがかえって良い結果を生み、連合第5艦隊と正面から戦え、勝利を得る。

連合266隻、A.P.O.244隻が沈没。

――――A.P.O.軍勝利!!

エリア6 連合軍360隻VSA.P.O.672隻

連合第6艦隊、隕石群の中に隠れていたA.P.O.第7艦隊を背面から奇襲。高出力ビーム砲の掃射により、戦闘開始7分でA.P.O.半数近くを失う。

連合164隻、A.P.O.328隻が沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

エリア7 連合軍316隻VSA.P.O.360隻

エリア1やエリア2とほぼ同じ状況。ただ、連合側もワープアウトのポイントをまちがえたらしく、艦隊側面同士の戦闘となった。

連合152隻、A.P.O.178隻が沈没。

――――ユーノス連合軍勝利!!

総計

	A.P.O.	ユーノス連合
司令官	フェリア少将	ディリアム中将
参加兵力	3650隻	3008隻
損害	1942隻	1446隻

ユーノス連合軍

両軍上位階級

連合軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	ティリアス	ヤマウチカズノブ	22隻
2位	シャン・リン	ヤマシタシゲヒロ	18隻
2位	ミューラー	シマリス	18隻
4位	アキヒト・ミコガミ	ヤマザキヨシモト	14隻
4位	コーネリアス	シロスナショウ	14隻
4位	ガイ	ケイン	14隻
7位	ティーン・ウルフ	ローウィン	12隻
7位	ランチ	マクノウチ	12隻
7位	エクセリオン	メグロミテミチ	12隻
7位	キートン	ブタノシッポ	12隻
7位	A・ゼウス	マリウス	12隻
7位	ノーザンライト	スティムボード	12隻
7位	ハイデシュバル	カク・ヒデタカ	12隻
7位	ジョーカー	ウチノ・ワタル	12隻

ガイナウォーズ・公開質問箱!!

おやおや〜? と思ったあなたに

Q. 自分のキャラがロードゥン少将のように死ぬことはないのでしょうか?

A. この世界で登場する艦隊に備えられているセーフティシステムは、船の乗員に対して、ほぼ100%の安全を保証しているようです。よっぽどムチャなことをしない限り、その心配はありません。

よって、キャラが死亡することによって、今まで稼いだポイントが0に戻るということもまずナイと考えてください。

Q. 前回、参加をしそこねたんですが、今回から再び参加してもいいのですか?

A. もちろんかまいません。

Q. 戦果をあげても、誌上に名前が載らなかったら意味はないんですか?

A. そんなことはありません。目に見えなくても、今まで稼いだポイントはちゃんと集計されてますよ。

全宇宙の情報をアナタに伝える ガイナNEWS!

先日、ユーノス連合司令部は、これまでの戦いで数々の武勲をたててきたアルシード、デス・ミラージュ、ダーム、バニッシャー、キールランダー、エリ・カスガの6大佐を艦隊指揮官に任命し、次の会戦に投入することを発表しました。

A.P.O.側もこれに対し、ヴィーナス、フレーゲル、アルバート、ハーロック、スプレンダー、ケイの6大佐を艦隊指揮官に任命しました。これら戦場たたきあげの新指揮官たちがどのような戦い方をするのか、今後注目を集めるところです。

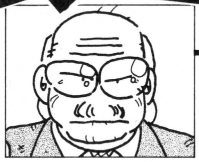
ユーノス連合軍

アルシード大佐、総合ポイントにおいて連合トップに!

1:ｱﾙｼｰﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾏｺﾄ	AREA:1 PNT:00100(0028)	大佐->大佐
2:ﾃﾞｽ･ﾐﾗｰｼﾞｭ	/ﾏｻｳﾗﾋｻｼ	AREA:1 PNT:00096(0020)	大佐->大佐
3:ﾀﾞｰﾑ	/ﾉｸﾞﾁﾀﾂﾔ	AREA:1 PNT:00092(0020)	大佐->大佐
4:ﾊﾞﾆｯｼｬｰ	/ｸｼﾋﾞｷﾋﾃﾞﾀｶ	AREA:4 PNT:00088(0024)	中佐->大佐
4:ｷｰﾙﾗﾝﾀﾞｰ	/ｺﾓﾘﾏｻﾕｷ	AREA:1 PNT:00088(0016)	大佐->大佐
4:ｴﾘ･ｶｽｶﾞ	/ｺﾀｹﾏｻﾕｷ	AREA:1 PNT:00088(0012)	大佐->大佐
7:ｼﾞｰｽ･ﾏｸﾌﾗｲ	/ﾜﾀﾞﾋﾛｼ	AREA:1 PNT:00084(0020)	中佐->大佐
8:ｼｬﾄﾞｳ	/ｶﾏｻﾞﾜ･ﾀﾞｲ	AREA:5 PNT:00080(0028)	中佐->大佐
8:ｷﾞﾙ･ｶﾙｿﾝ	/ｺﾊﾞﾔｼｹﾝｲﾁ	AREA:5 PNT:00080(0012)	中佐->大佐
10:ﾚﾄﾞﾙﾌｨﾝ	/ｲﾏｷﾀﾉﾘﾕｷ	AREA:3 PNT:00076(0020)	中佐->大佐
10:ﾘｷｭｰﾙ	/ｵｵﾀﾔｽﾋﾛ	AREA:1 PNT:00076(0024)	中佐->大佐
12:ｼｬﾝ･ﾘﾝ	/ﾔﾏｼﾀｼｹﾞﾋﾛ	AREA:4 PNT:00072(0044)	大尉->大佐
12:ｱｷﾋﾄ･ﾐｺｶﾞﾐ	/ﾔﾏｻﾞｷﾖｼﾄﾓ	AREA:7 PNT:00072(0036)	小佐->大佐
14:ｶｲｻﾞｰ･ﾋﾙﾋﾞﾘｰ	/ﾔﾏｼﾀﾋﾛｱｷ	AREA:4 PNT:00068(0024)	小佐->中佐
14:ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	/ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	不参加 PNT:00068(0000)	中佐->中佐
16:ﾃｨｰﾝ･ｳﾙﾌ	/ﾛｰｳｨﾝ	AREA:7 PNT:00064(0032)	小佐->中佐
16:ﾉﾘﾉｽｹ	/ﾉﾘﾀﾛｳ	AREA:4 PNT:00064(0028)	小佐->中佐
18:ﾖｳｼｬ･ﾘﾊﾞﾌｨ	/ｶﾜﾉ･ﾖｳｽｹ	不参加 PNT:00060(0000)	中佐->中佐
18:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾅｲﾄ	/ﾀｶﾔﾏﾏｻﾉﾘ	AREA:7 PNT:00060(0024)	小佐->中佐
18:ﾗﾝｽｵﾗﾄﾘｵ	/ﾐﾅﾐｸﾞﾁｱｷﾗ	AREA:7 PNT:00060(0008)	中佐->中佐
18:ﾀﾞｰｸ･ﾘｰﾝ	/ﾏｰﾍﾞﾘｯｸ	AREA:6 PNT:00060(0024)	小佐->中佐
18:ﾌﾚｲ=ｸﾚｲﾄﾞ	/ﾀﾆﾓﾄｹｲｺﾞ	AREA:7 PNT:00060(0020)	小佐->中佐
18:ﾁｷﾁｷ･ﾎﾞﾑ	/ｵｷﾞﾀ･ｼﾝﾍﾟｲ	AREA:4 PNT:00060(0028)	小佐->中佐
24:ﾔｻｺﾞﾝ	/ﾔｻﾂﾞｶﾕｳｷ	AREA:1 PNT:00056(0020)	小佐->中佐
24:ｼｭﾅｲﾀﾞｰ	/ﾎﾘﾀｲﾁ	AREA:1 PNT:00056(0020)	小佐->中佐
24:ﾀﾞﾗｽ	/ﾔﾏﾍﾞﾕｳｲﾁ	AREA:2 PNT:00056(0008)	小佐->中佐
24:ﾊﾙﾍﾟｯﾃｨ	/ｼﾐｽﾞﾊﾙｷ	AREA:4 PNT:00056(0008)	小佐->中佐
24:ｼｮｳｺﾞ	/ｻｲﾄｳﾀｶｼ	AREA:1 PNT:00056(0016)	小佐->中佐
29:ﾏｲｽﾄ	/ﾓｺﾓｺﾓｺｯﾁ	不参加 PNT:00052(0000)	中佐->中佐
29:ﾏｯｹﾝｼﾞｰ	/ﾀｶｽｶｽﾞﾋﾛ	AREA:4 PNT:00052(0012)	小佐->中佐
29:ﾛｰﾄﾞｽﾀｰ	/ｲﾏｲﾄﾓｼﾞ	AREA:4 PNT:00052(0012)	小佐->中佐
29:ﾗﾌｨﾝｽﾞ	/ｻｰｻﾞﾝﾄ	AREA:3 PNT:00052(0012)	小佐->中佐
29:ｽｷﾞﾉ･ﾋﾛｾ	/ｴﾝﾄﾞｳｸﾗﾖｼ	AREA:7 PNT:00052(0016)	小佐->中佐
29:ﾊﾟｰﾙﾊﾞﾃｨｰ	/ﾊﾟｲ	AREA:4 PNT:00052(0020)	小佐->中佐
29:ﾃｨﾘｱｽ	/ﾔﾏｳﾁｶｽﾞﾉﾌﾞ	AREA:4 PNT:00052(0052)	少尉->中佐
36:ﾄﾞﾚｲｸ	/ｸﾏﾓﾄｼﾞｭﾝﾔ	AREA:6 PNT:00048(0020)	大尉->小佐
36:ｼｮｳｶｸ	/ﾀｶﾓﾄﾅｵ	AREA:1 PNT:00048(0012)	小佐->小佐
36:ﾛｼﾞｬｰﾔﾝｸﾞ	/ｺｻｸﾀｹﾋﾛ	AREA:6 PNT:00048(0012)	小佐->小佐
36:ﾗﾌｧｴﾛ=ｼﾞｰｺ	/ｽｶﾞﾜﾗｺｳｼﾞ	AREA:6 PNT:00048(0016)	小佐->小佐
36:ｶﾜﾀﾞｼﾞｭﾝｺ	/ﾅｶﾑﾗｱﾂｼ	AREA:3 PNT:00048(0008)	小佐->小佐
36:ﾌﾟﾚｽﾃ･ｼﾞｮｱﾝ	/ｱﾙﾌｫﾝｿ2	不参加 PNT:00048(0000)	小佐->小佐
36:ﾗﾝﾁ	/ﾏｸﾉｳﾁ	AREA:6 PNT:00048(0032)	中尉->小佐
36:ｱﾚﾝ	/ｲﾜﾓﾄﾋﾛｱｷ	AREA:2 PNT:00048(0008)	小佐->小佐
36:ﾏｯﾄﾞ･ｸｫｰｽ	/ｻﾀﾞｲｹﾋﾛﾐ	AREA:1 PNT:00048(0024)	大尉->小佐
45:ｵｸﾄﾊﾟｽ	/ｵｵﾊｼｻﾄｼ	AREA:1 PNT:00044(0012)	小佐->小佐
45:ｸﾎﾞﾄｼﾋﾛ	/ｸﾎﾞﾄｼﾋﾛ	AREA:2 PNT:00044(0016)	大尉->小佐
45:ﾁﾝﾀﾛｳ	/ﾐｽﾞﾉｺｳｼﾞ	AREA:1 PNT:00044(0012)	小佐->小佐
45:ｷﾞﾙ･ﾀﾞ･ｼﾞﾙｳﾞｧ	/ﾏｯｸ	AREA:7 PNT:00044(0000)	小佐->小佐
45:ｱﾗﾝ	/ﾐﾜﾊﾙﾕｷ	AREA:3 PNT:00044(0012)	小佐->小佐
45:ｳｨﾝﾀﾞﾑ	/ﾌﾙｶﾜﾀｹｼ	不参加 PNT:00044(0000)	小佐->小佐
45:ﾙｰﾝﾄﾞｯｸ	/ﾏｻｻﾞｶﾖｼﾏｻ	AREA:3 PNT:00044(0012)	小佐->小佐
45:ﾚｲ･ｶｰﾏｲﾙ	/ﾃｸﾉﾋﾛｼ	AREA:4 PNT:00044(0016)	大尉->小佐
45:ｶﾞｲﾅｸｽﾚｲﾄﾞ	/ﾑﾗｻﾒﾙｽ	不参加 PNT:00044(0000)	小佐->小佐
45:ｽﾞｨｰﾄﾞ･ｲｯｻﾞｧ	/ﾀｶｽｷﾞｿｳﾖｳ	不参加 PNT:00044(0000)	小佐->小佐
45:ｱｲﾙﾄﾝ	/ｲｼｶﾞｲ･ｼﾝｲﾁ	AREA:1 PNT:00044(0020)	大尉->小佐
45:ﾚｵﾝﾊﾙﾄ	/ｳﾗﾓﾄﾔｽﾀﾛｳ	不参加 PNT:00044(0000)	小佐->小佐
45:ﾐｭｰﾗｰ	/ｼﾏﾘｽ	AREA:4 PNT:00044(0044)	少尉->小佐
58:ｼﾞｭﾄﾞｰｱｰｼﾀ	/ﾏｻﾓﾄｹﾝｲﾁ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ﾕﾆｺｰﾝ	/ﾀｷｻﾞﾜﾀｸﾔ	AREA:3 PNT:00040(0020)	大尉->小佐
58:ﾍﾙｼﾝｸﾞ	/ｳｴﾀﾞﾀｹｼ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ﾃﾞｨﾙ･ﾛﾝﾊﾞﾙﾄﾞ	/ｺﾏﾂﾀｶﾕｷ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ﾄﾞﾙｱ	/ﾅｶﾉﾋﾛﾕｷ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ﾍﾌｧｲｽﾄｽ	/ﾃﾗﾓﾄｱｷﾗ	AREA:1 PNT:00040(0020)	大尉->小佐
58:ｷｯﾄﾞ	/ｲｼｶﾜﾏｻｱｷ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ｼｪｽﾀｰ	/ｼｲﾉﾏｻｶｽﾞ	AREA:4 PNT:00040(0008)	小佐->小佐
58:ｼｰｻﾞｰ･ｼｰﾝ	/ｺﾓﾄｺﾞｳ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ﾏﾙｽ	/ﾔﾏﾓﾄﾘｮｳ	AREA:2 PNT:00040(0016)	大尉->小佐
58:ﾊﾞﾙﾃｨｽ･ｹｲﾝ	/ﾋﾗﾉﾀｶﾋﾛ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ｼﾞｮﾙｼﾞｭ	/ｵﾘﾓﾏｺﾄ	AREA:1 PNT:00040(0008)	小佐->小佐
58:ﾅﾎﾟﾚｵﾝ	/ﾀｷｶﾞﾜﾋﾛｼ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ｼﾛｳ･ｳｴﾀﾞ	/ｵｵﾉｶｻﾐ	AREA:3 PNT:00040(0008)	小佐->小佐
58:ｳｫﾙﾄﾞ･ｽﾃｲﾝ	/ｶﾞｲﾅ･ｵｰｽﾞ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ｵｰﾗ･ﾚｲ	/ｱｶｼﾊﾞﾋﾛｼ	不参加 PNT:00040(0000)	小佐->小佐
58:ｶｻﾐ･J･D･S	/ｺﾝﾊﾟﾙ･ｱﾗﾚ	AREA:1 PNT:00040(0024)	中尉->小佐
58:ｽﾄﾚｯｶﾞｰ	/ｵｵｶﾜﾀｶﾕｷ	AREA:6 PNT:00040(0016)	大尉->小佐
58:J･ｱﾚﾌ	/ﾃﾗｳｴﾏｻﾄｼ	AREA:6 PNT:00040(0024)	中尉->小佐
58:ﾗﾝｽﾘｰﾄﾞ	/ｽｽﾞｷｹﾝｼﾞ	AREA:3 PNT:00040(0012)	大尉->小佐
58:ﾌﾞﾗｲﾄ･ﾉｱ	/ﾀﾞｰｸｴﾙﾌ	AREA:7 PNT:00040(0012)	大尉->小佐
79:ﾅﾐｯｺ	/ﾅﾐｷﾋﾛﾕｷ	AREA:5 PNT:00036(0020)	中尉->小佐
79:ﾏｻｼ･ｱﾗｲ	/ｱﾗｲﾏｻｼ	AREA:1 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｱｰｸ･ｿｰﾏ	/ﾖﾀﾞｷﾖｱｷ	AREA:2 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｸﾞﾗﾊｽﾀｰ	/ﾄﾐｻﾞﾜﾓﾄﾋﾄ	不参加 PNT:00036(0000)	小佐->小佐
79:ﾎﾟｰﾙ=ｷﾞﾙﾊﾞｰﾄ	/ｱｻｴﾀﾞｶｻﾋﾄ	不参加 PNT:00036(0000)	小佐->小佐
79:ｶｰｿﾝ	/ｶｻｲﾕｳﾔ	AREA:1 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｼﾊﾞｰ	/ﾐﾔｻﾞｷｶｽﾞﾀｶ	AREA:3 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｷｬﾗﾎﾞｸ	/ｵｵﾊﾞﾔｼｵｻﾐ	AREA:3 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｼﾞｬｯｶﾙ	/ﾖｳｲﾁﾆｼｵ	AREA:3 PNT:00036(0016)	大尉->小佐
79:ﾉｰﾍﾞﾘｯｸﾞ	/ｺｳｻｸﾋｸﾞﾁ	AREA:4 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｱｰｽ	/ｲｼｶﾜﾀﾞｲｼ	不参加 PNT:00036(0000)	小佐->小佐
79:ｶﾉﾝ･ﾐﾗｰｼﾞｭ	/ｲｿｶﾞｲﾅｵﾔ	AREA:3 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｸﾞﾙｸﾌ	/ｵｵﾆｼﾀｶｼ	AREA:4 PNT:00036(0012)	大尉->小佐
79:ﾎｯｹﾝﾊｲﾑ	/ﾜﾀﾅﾍﾞｶﾂﾏｻ	AREA:3 PNT:00036(0012)	大尉->小佐
79:ﾃﾞｲｿ	/ﾊｯﾄﾘｼﾝｼﾞ	AREA:1 PNT:00036(0020)	中尉->小佐
79:ｳｨｽﾞ	/ﾗｾﾂ	AREA:4 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｼﾙﾌｨｰﾄﾞ	/ｶｾﾞﾉｼﾙﾌ	AREA:4 PNT:00036(0024)	中尉->小佐
79:ｾﾞﾉﾝ･ﾒﾌｨｽﾄ	/ﾏｻﾓﾄ･ﾘｮｳﾀ	AREA;3 PNT:00036(0020)	中尉->小佐
79:ｴﾙｼｱ･ｱｲｽ	/ﾗｲﾄ･ｾｰﾗﾑ	AREA:1 PNT:00036(0008)	大尉->小佐
79:ｱﾚｯｸｽ･ﾀﾞﾅｰ	/ﾋﾟﾛﾛﾝ	AREA:3 PNT:00036(0016)	大尉->小佐
79:ﾃﾞｭｱﾙ･ﾐﾗﾝ	/ﾅｶﾑﾗﾄﾓﾔ	AREA:4 PNT:00036(0020)	中尉->小佐
79:ｼﾞｰｸﾌﾘｰﾄﾞ	/ﾊｲﾝﾄﾞｷﾙ	AREA:3 PNT:00036(0012)	大尉->小佐
79:ｺｰﾈﾘｱｽ	/ｼﾛｽﾅｼｮｳ	AREA:5 PNT:00036(0036)	少尉->小佐
79:ｶﾞｲ	/ｹｲﾝ	AREA:4 PNT:00036(0036)	少尉->小佐
103:ｴｲﾙ	/ｽｽﾞｷﾄｼﾕｷ	AREA:6 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ｴﾘｭｼｵﾝ	/ﾂﾀﾞﾑﾈﾄｼ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ﾐﾈﾙﾊﾞ	/ｼﾝｲﾁ	AREA:6 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ｼﾞｮｰｸﾞ･ﾀｸﾔ	/ｵｶﾓﾄｶｽﾞｻ	AREA:5 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ﾊﾝ･ｾｲﾊﾞｰ	/ｾﾉﾀﾂﾐ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ｷﾞｬﾗﾊｯﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾋﾛｼ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ﾗｲﾝﾊﾙﾄ	/ｱｻｵﾏｺﾄ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ｶﾞﾝﾀﾞﾑ	/ｱｿｻｸﾞﾐ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ﾋﾞﾌ･ﾄｰﾏｽ	/ﾋｼﾞﾜﾗｾｲﾔ	AREA:5 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ﾆｰ･ｲｽﾏｲﾙ	/ｲｹﾀﾞﾋﾛｱｷ	不参加 PNT:00032(0000)	小佐->小佐
103:ﾈｺｹﾝﾉｻｶｲﾃ	/ﾊﾙﾔﾏﾀﾞｲｽｹ	AREA:1 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ｼｮｳ･ﾏｷｼﾑ	/ｷﾑﾗ･ﾄﾖｷ	AREA:6 PNT:00032(0016)	中尉->小佐
103:ﾏﾙﾀﾂ･ﾋﾛｼ	/ﾏﾙﾀﾂｼｮｳﾃﾝ	AREA:1 PNT:00032(0020)	中尉->小佐
103:ﾅﾗｶ･ｱﾒﾝﾃｨ	/ﾐｳﾗﾄｼﾐﾂ	AREA:3 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ﾅｲﾄｽﾄｰｶｰ	/ﾘﾝﾌｫｶｲﾝ	AREA:3 PNT:00032(0016)	中尉->小佐
103:ｵﾘﾋﾞｴ･ｱﾙﾃﾞｨ	/ﾅｶﾀﾞ	AREA:3 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ﾗﾄﾞﾙﾌ	/ｺﾀﾞﾏｹｲﾀ	AREA:1 PNT:00032(0020)	中尉->小佐
103:ﾙﾄﾞｶﾞｰ	/ｸﾆｲﾔｽﾖｼ	AREA:6 PNT:00032(0008)	大尉->小佐
103:ﾉﾙﾃﾞｨｰ･ｳｪｲ	/ｽｽﾑ	AREA:2 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ｴｽﾄﾚｲ	/ｻｴｷｱｷﾗ	AREA:4 PNT:00032(0016)	中尉->小佐
103:ｼﾞﾑ･ﾋﾞｰﾑ	/ﾊｯﾋﾟｰﾀﾏﾔ	AREA:3 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ｸﾎﾞﾀ･ｹﾝｼﾞ	/ｵｷﾞﾜﾗﾋﾛﾐﾂ	AREA:4 PNT:00032(0016)	中尉->小佐
103:ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰ	/ｱﾄﾞﾙ	AREA:1 PNT:00032(0016)	中尉->小佐
103:ﾊﾞﾄﾙｷﾞｰｶﾞｰ	/ｵｵｻｶｶｻｼ	AREA:3 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ｼｬｱ･ｱﾝﾄﾞﾛ	/ｳｻﾐﾋﾛｷ	AREA:4 PNT:00032(0012)	大尉->小佐
103:ｴｸｾﾘｵﾝ	/ﾒｸﾞﾛﾋﾃﾞﾐﾁ	AREA:6 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
103:ｷｰﾄﾝ	/ﾌﾞﾀﾉｼｯﾎﾟ	AREA:7 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
103:A･ｾﾞｳｽ	/ﾏﾘｳｽ	AREA:1 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
103:ﾉｰｻﾞﾝﾗｲﾄ	/ｽﾃｨﾑﾎﾞｰﾄﾞ	AREA:6 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
103:ﾊｲﾃﾞｼｭﾊﾞﾙ	/ｶｸ･ﾋﾃﾞﾀｶ	AREA:5 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
103:ｼﾞｮｰｶｰ	/ｳﾁﾉ･ﾜﾀﾙ	AREA:6 PNT:00032(0032)	少尉->小佐
134:ﾏｼﾝﾅｲﾄ	/ｽｷﾞﾔﾏﾋﾃﾞｷ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾛﾍﾞﾙﾄ･ｻﾄｳ	/ｻﾄｳﾖｼｿﾞｳ	AREA:3 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ｷｰﾄﾝﾄﾝ	/ｲｲﾑﾗｺｳｲﾁ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾃｨｱﾅﾙ	/ｸﾛﾔﾅｷﾞﾏﾕｺ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｶﾞﾄﾞﾘｱﾝ	/ﾎﾝﾀﾞﾖｼｶｽﾞ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｵｻﾑﾈ･ﾋﾞｾﾞﾝ	/ﾅｶﾞﾊｼﾏｺﾄ	AREA:5 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ﾗｲ･ｱﾙﾌｫﾝｽ	/ﾈｷﾞｼﾄｼﾕｷ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｷﾑﾎﾞｰﾙｷﾆｽﾝ	/ｶﾄｳﾔｽﾋﾛ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｾｼﾙﾛｰｽﾞ	/ｽｽﾞｷﾘｷﾔ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾏｹﾝｼ･ﾏｲﾄ	/ﾚｱﾉｰﾄﾍﾞﾙﾉ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾘﾁｬｰﾄﾞ	/ｵｶﾓﾄﾄｼｵ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｻｵﾄﾒﾗﾝﾏ	/ﾏｻｼﾀﾖｼﾋﾛ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾎﾜｲﾄﾓﾝｷｰ	/ﾀｶｾﾃﾂﾔ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｼﾞｪﾘﾄﾞｩﾌｧﾗｵ	/ｲﾜｻｷﾀｶﾔ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾊﾔﾃ	/ｷｳﾁﾋﾛｱｷ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾚﾝ･ﾗｲ	/ﾖｺｾﾊｼﾞﾒ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾊﾞｰﾀﾞｯｸ	/ﾌﾘｵﾆｰﾙ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾊｲﾃﾞ･ｼｭﾊﾞﾙﾂ	/ｶｸﾋﾃﾞﾀｶ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｾﾙｹﾞｲ･ﾅｼﾓﾌ	/ﾔｸﾙﾄｽﾜﾛｳ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｸﾞﾗﾝｺﾞｰﾒﾘｰ	/ｼｬｱ	AREA:1 PNT:00028(0020)	少尉->大尉
134:ｱｰﾍﾞﾘｯｸ	/ﾊﾔｼ･ﾃﾂｼﾞ	AREA:7 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ﾘｮｳ･ﾌｨｰﾝ	/ｱﾙｶﾞｹﾝｲﾁ	AREA:2 PNT:00028(0012)	中尉->大尉
134:ﾗｲ	/ｼﾐｽﾞﾖｼﾕｷ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｴﾙｼｬｰﾈ	/ﾘﾝ･ｴｲﾒｲ	AREA:7 PNT:00028(0012)	中尉->大尉
134:ﾓﾓﾀﾛｳ	/ﾎﾜｲﾄﾄﾞﾗｺﾞﾝ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾘｰﾅ･ｱﾙﾌｫﾝ	/ｲﾏｵｶ･ﾉﾌﾞﾕｷ	AREA:3 PNT:00028(0012)	中尉->大尉
134:ﾘｭｳﾋﾞ･ｹﾞﾝﾄｸ	/ｼﾊﾞｲ･ﾁｭｳﾀﾂ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾔﾝ･ｳｪﾝﾘｰ	/ｼﾝｼﾞﾏﾔ	AREA:5 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ﾓﾙﾄ･ｷﾞｬﾗﾝ	/ﾓﾘﾀﾋﾛﾕｷ	AREA:1 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ﾏﾝﾌﾟｸﾌﾄﾙ	/ﾏﾙｶﾂ･ｶﾂﾄﾞﾝ	AREA:4 PNT:00028(0016)	中尉->大尉
134:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾎﾞﾝﾊﾞｰ	/ｲﾍﾞﾁ･ｶｽﾞﾔ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｿﾙｳﾞｧﾝﾃ	/ｶﾞｲﾅｽﾀｰ	AREA:6 PNT:00028(0012)	中尉->大尉
134:ｸﾗｯｼｭ･ﾌﾘｰ	/ﾂﾙﾄﾞﾒｼﾝｲﾁ	AREA:4 PNT:00028(0012)	中尉->大尉
134:ﾅﾙｻｽ	/ﾀﾞﾘｭｰﾝ	AREA:7 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ﾃﾞｯﾄﾞｴｱ	/ﾙｰｼｰ	AREA:6 PNT:00028(0020)	少尉->大尉
134:ｳｨﾝｻﾞﾚｵ	/ｽｷﾞﾓﾄｶｽﾞﾄｼ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ｽｶｲﾗｲﾝ	/ﾆｯｻﾝ･ｻﾆｰ	AREA:6 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾌﾞﾙｰｻﾝﾀﾞｰ	/ｳﾒｻﾞｶｽﾞﾕｷ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾏﾒﾀﾝ	/ｶﾄｳﾉﾌﾞﾄｼ	AREA:5 PNT:00028(0008)	大尉->大尉
134:ｳﾅｷﾞ･ﾅﾏｽﾞ	/ｳﾅｷﾞﾏﾝ	AREA:6 PNT:00028(0024)	少尉->大尉
134:ﾋﾞｭｺｯｸ	/ｻｶﾓﾄﾖｼﾂｸﾞ	AREA:1 PNT:00028(0020)	少尉->大尉
134:ﾌｧﾙﾜ･ﾕｰｹﾞﾝ	/ｱﾏﾃﾗｽﾉﾐｶﾄﾞ	不参加 PNT:00028(0000)	大尉->大尉
134:ﾌﾜ･ﾎｸﾄ	/ｾﾉﾀﾂﾐ	AREA:6 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｱｽﾄﾛｰﾙ	/ﾐﾖｼﾏｻﾋﾛ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:Dｼｭﾅｲﾀﾞｰ	/ｶｼｭｰｱﾙﾅｰｸ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾏﾂｵｶﾏｻﾋﾄ	/ｱｲｱﾝ･ﾐｭﾗｰ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｼﾙﾊﾞｰﾅｲﾄ	/ｶﾞｲﾅﾌｧｲﾀｰ	AREA:1 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾃｨｸﾞｽﾚｲﾔｰ	/ﾗｸﾞ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｾﾁﾏﾕ	/ｾﾁﾔｽｵ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾌﾞﾚｲﾛｲﾗｰ	/ｲﾁﾉｾｷｲｻｵ	AREA:6 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｱ	/ｽﾀｰﾊﾞｲｿﾝ	AREA:1 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾙｰｽ･ﾐｭｰ	/ｵｵﾀﾕｷﾉﾘ	AREA:6 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｶﾞｲ=ｶｻﾞﾏ	/ﾄﾀﾞﾖｳｽｹ	AREA:1 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾊﾞｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ	/ｺﾞｯﾄﾞﾊﾝﾄﾞ	AREA:1 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｽｰﾊﾟｰｻｲﾔｼﾞ	/ｵｵｸﾎﾞﾉﾘﾋﾄ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ﾚｲﾄﾞ=K=ｷｱ	/ｼﾝｼﾞｮｳﾋﾛｼ	AREA:4 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
134:ｽｻﾉｵﾉﾐｺﾄ	/ﾂﾘｷﾁｻﾝﾍﾟｲ	AREA:1 PNT:00028(0028)	少尉->大尉
191:ﾏﾅｷｽ･ﾐｭｰﾏ	/ｺﾀﾂﾈｺ	AREA:1 PNT:00024(0008)	中尉->大尉
191:ﾀﾞｲｱﾄﾗｽ	/ﾓﾘｶﾜﾕｳｼﾞ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｼｭﾝ･ﾑﾗｻﾒ	/ﾔﾏﾀﾞｼｭﾝ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾏｲﾗｰｷｬﾉﾝ	/ﾔﾏﾀﾞｻﾄｼ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾐｯﾀｰﾏｲﾔｰ	/ｽｷﾞﾀｼﾞﾛｳ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾊﾟｯﾄﾝｼｮｳｸﾞﾝ	/ｺﾀｹｴｲｲﾁ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾐﾄｺｰﾓﾝ	/ﾃｼﾏﾄﾓﾋﾃﾞ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｹﾈｽ･ｽﾚｯｸﾞ	/ｱｻﾉﾏｻﾋｺ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾗﾙﾃｨｰｸﾞ	/ｶｰﾈﾙｻﾝﾀﾞｰｽ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾍﾟｺﾘｰﾀ	/ﾍﾟｺﾘｰﾀ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾌﾚｲﾝ	/ﾏﾂｵﾕｳｲﾁ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾊﾟﾃｨ=ｼﾞｪﾈﾗﾙ	/ﾜﾀﾅﾍﾞｿｳｲﾁﾛｳ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｲｶﾁｬﾝ	/ｲｶﾜｶｽﾞﾋﾛ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾏﾓﾃｨｰ	/ｻｶﾏｻﾏﾓﾙ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾚｲﾀﾞｯｸ	/ｶﾞｲﾅｰｽﾞ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾐﾗｰｼﾞｭﾚｲﾝ	/ｵｵﾀｼﾝ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｳｫﾙﾌﾚﾝ	/ﾏﾐﾔｱｷﾗ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｼﾞｮﾝ･ｸｰﾊﾞｰ	/ｻﾝﾀ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｼﾞｪﾗﾙﾄﾞ･ﾗｲｽﾞ	/ｲﾄｳﾀｸﾏ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ﾊﾞｰﾝｽﾀｲﾝ	/ｸﾘﾀｴｲｼﾞ	AREA:3 PNT:00024(0008)	中尉->大尉
191:ﾅﾘﾔ･ﾒｲ	/ｱﾍﾞﾀｹｼ	AREA:1 PNT:00024(0008)	中尉->大尉
191:ﾆﾄﾛｸﾞﾘｾﾘﾝ	/ｽｷﾞﾀｱｻｱｷ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉
191:ｸﾚﾒﾝｽ	/ﾐﾔｻﾞｷﾀｹﾌﾐ	不参加 PNT:00024(0000)	大尉->大尉

指揮官発表!!

知能指数1300!! 戦略研究家フリッツ・F・マンテル博士の話



フリッツはかせ

⬅宇宙一の戦略研究家。ユーノス伝説の大将、ルチ将軍の孫。

「さすがは連合ですね。タミラ戦線ではじめて実験兵器として投入した高出力ビーム砲(6月号のこのコーナー参照)を、もう実用化の段階までこぎつけています。戦闘突入直後、輸送艦800隻を瞬時に消滅させたのは、この兵器です。ただ、A.P.O.側も前々回の戦いで連合から奪取したという兵器(かなり危険なものらしい)とやらを、試作段階まで持ってきたという情報も得ております。それが本当なら、今後の戦いは、ますます悲惨な方向に進むことになるでしょう」

報奨金システム表

両軍ともに毎回大きな戦果をあげた指揮官にはそれぞれこの表の額の報奨金が支給されるぞ!!

1位	2位	3位	4～10位
6000円分のおもちゃ券	4000円分のおもちゃ券	2000円分のおもちゃ券	1000円分のおもちゃ券

A.P.O.軍

A.P.O.軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	フレーゲル	レッドマッシュ	28隻
2位	アルバート	ササキヒロユキ	22隻
3位	フィースト・ラリア	ギャラッハド	14隻
3位	ジョージ・ナカヤマ	カマタヨウイチロウ	14隻
3位	カッツェ	コウ	14隻
6位	D	マツオノブユキ	12隻
6位	アヤノコウジパイ	フジイヤクモ	12隻
6位	ヤン・ウェンリー	イバヒデキ	12隻
6位	シドルギルザ	サイキ・ノブアキ	12隻
10位	ハーロック	ヤマモトヒロアキ	10隻
10位	エマ・プリンシハ	プリンス	10隻
10位	Q・ロンドベル	コバヤシヒサノリ	10隻

A.P.O.軍

フレーゲル中佐、今回なんと28隻撃沈、エース仲間入り!

1:ヴィーナス	/ヴィーナハイム	AREA:4 PNT:00064(0008) 中佐->中佐
1:フレーゲル	/レッド・マシュ	AREA:1 PNT:00064(0064) 少尉->中佐
3:アルバート	/ササヤヒロユキ	AREA:3 PNT:00060(0052) 少尉->中佐
4:ハーロック	/ヤマモトヒロアキ	AREA:6 PNT:00056(0028) 大尉->中佐
4:スプレンダー	/ドラゴンマスター	AREA:2 PNT:00056(0004) 中佐->中佐
4:ケイ・トゥネット	/コイケヒデハル	AREA:1 PNT:00056(0004) 中佐->中佐
7:リフレイン	/カズ	AREA:3 PNT:00052(0020) 小佐->中佐
7:ランディスペンサー	/ヤマシタタダヨシ	不参加 PNT:00052(0000) 中佐->中佐
9:コルベット	/アルベルト	不参加 PNT:00048(0000) 小佐->小佐
9:ワンダーロム	/チチブハジメ	AREA:6 PNT:00048(0000) 小佐->小佐
11:バーズトリー	/トリバタカトシ	AREA:7 PNT:00044(0016) 大尉->小佐
11:ケイ・モロボシ	/コマツ・タカシ	AREA:5 PNT:00044(0004) 小佐->小佐
11:D	/マツオノブユキ	AREA:7 PNT:00044(0032) 中尉->小佐
14:カルディア・レイ	/ハニャハニャ	AREA:6 PNT:00040(0000) 小佐->小佐
14:カミーユ・ビダン	/ヤマシヒロノリ	AREA:1 PNT:00040(0000) 小佐->小佐
14:ハンニバル	/カシワギ	AREA:4 PNT:00040(0008) 小佐->小佐
14:スギヤマ・ヒロシ	/スギヤマ・ヒロシ	AREA:4 PNT:00040(0000) 小佐->小佐
18:アクトレス	/シミズタツロウ	AREA:6 PNT:00036(0000) 小佐->小佐
18:シオリ・ヒバリ	/ヒバリリュウイチ	AREA:7 PNT:00036(0000) 小佐->小佐
18:クラッシャー	/ザグレートムタ	AREA:1 PNT:00036(0004) 小佐->小佐
18:クライン	/ツカサキトモユキ	AREA:1 PNT:00036(0012) 大尉->小佐
18:ベン・リオス	/イリエシンイチ	AREA:4 PNT:00036(0008) 大尉->小佐
18:サムライナイト	/フジカワタツヤ	AREA:2 PNT:00036(0004) 小佐->小佐
18:スターフィッシュ	/コウノテツヤ	不参加 PNT:00036(0000) 小佐->小佐
18:ダイニチコアラ	/ロクペイタ	AREA:4 PNT:00036(0012) 大尉->小佐
18:タカサキケーン	/タカサキコウタロウ	AREA:6 PNT:00036(0008) 大尉->小佐
18:フィースト・ラリア	/ギャラッハド	AREA:6 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
18:ジョージ・ナカヤマ	/カマタヨウイチロウ	AREA:4 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
18:カッツェ	/コウ	AREA:6 PNT:00036(0036) 少尉->小佐
30:リュウ・アレックス	/マタキヤスハル	AREA:4 PNT:00032(0012) 大尉->小佐
30:カーマイン	/ヒガシラマサト	AREA:6 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:デートリンド	/マチダマコト	AREA:3 PNT:00032(0020) 中尉->小佐
30:サードニックス	/ニシモトミツヒデ	AREA:3 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:レイモンドジュニア	/モトイチフミ	不参加 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:スターフィールド	/スズキヒロユキ	AREA:7 PNT:00032(0012) 大尉->小佐
30:キリマンマラサイ	/サイドカイザー	AREA:7 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:マッコウ	/マッコウクジラ	AREA:1 PNT:00032(0012) 大尉->小佐
30:ジーク・フリート	/イシオリュウイチ	AREA:5 PNT:00032(0004) 大尉->小佐
30:ガイア	/イシダマコト	AREA:7 PNT:00032(0012) 大尉->小佐
30:ゲンタースン	/アルマジロ	AREA:5 PNT:00032(0004) 大尉->小佐
30:ヘル・ドッグ	/ウッド・チャック	AREA:4 PNT:00032(0008) 大尉->小佐
30:カズキ・ベリーニ	/ロイド・ベリーニ	不参加 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:ムソウ・ハヤオ	/ナオユキ	AREA:7 PNT:00032(0008) 大尉->小佐
30:マイマイ・ド・ミー	/カタヤマリュウジ	AREA:5 PNT:00032(0008) 大尉->小佐
30:オーリーン	/ニシバタヤスヒロ	AREA:7 PNT:00032(0008) 大尉->小佐
30:アルフォンス	/タカユキ	AREA:1 PNT:00032(0004) 大尉->小佐
30:アドル・クリスティン	/エンドウマサミ	不参加 PNT:00032(0000) 小佐->小佐
30:アヤノコウジパ	/フジイヤクモ	AREA:3 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
30:ヤン・ウェンリー	/イバヒデキ	AREA:2 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
30:シドルギルザ	/サイキ・ノブアキ	AREA:3 PNT:00032(0032) 少尉->小佐
51:グラヴァリオン	/サカイトモハル	AREA:7 PNT:00028(0004) 大尉->大尉
51:リョウマ	/タカハシケンタロウ	AREA:1 PNT:00028(0012) 中尉->大尉
51:カカロット	/ベジータ	AREA:3 PNT:00028(0012) 中尉->大尉
51:ソリッティル・ディ	/マユミーン	AREA:5 PNT:00028(0008) 大尉->大尉
51:マークル	/ササキユウイチ	不参加 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:エリロット	/ハラダヤスヒロ	AREA:4 PNT:00028(0004) 大尉->大尉
51:ワイザー	/サクマヨシオ	AREA:2 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:マイケル・ラビット	/フライバード	AREA:4 PNT:00028(0004) 大尉->大尉
51:ウエノカズヒコ	/ウエノカズヒコ	AREA:7 PNT:00028(0020) 少尉->大尉
51:ジョーンズ	/カネムラタダシ	AREA:1 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:メルレイン	/サカイタカアキ	不参加 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:サンタリオス	/イチカワアサキ	AREA:4 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ダグラス・レイ	/ハタケヤマヒロミチ	AREA:3 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ヤシャ	/ヒロアキ	不参加 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ハルラス=シーン	/ナカジマミノル	AREA:7 PNT:00028(0004) 大尉->大尉
51:バルグロード	/マエダタケシ	AREA:1 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ギルガメス	/イイタカシ	不参加 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ヤンウェンリー	/コジママサカズ	AREA:6 PNT:00028(0004) 大尉->大尉
51:ボルナワリィ	/タナカヒロタカ	AREA:3 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:ショウ=ムラサメ	/タケヒト・ワシザワ	AREA:5 PNT:00028(0008) 大尉->大尉
51:コミファン	/ウヨリキササ	AREA:3 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
118:ハマーン・ネイ	/ナカムラシゲト	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:グリックサルヴァー	/サトウヨシヒロ	AREA:6 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:イワン・ゼウス	/カミタニマサル	AREA:1 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:テレホン・サービス	/ペーター	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:カーク=リキュール	/ナディアン=ブルー	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:サンダーウェーブ	/ラストエンペラー	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ハーディン	/アベマサミチ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:シュラ=バルナーヴ	/タナカタケシ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:セドリック	/カマカマゴンダ	AREA:6 PNT:00020(0008) 中尉->大尉
118:イガラシ	/シンイチムライ	AREA:4 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ウォルフ・グラウト	/シュトウ・カツヤ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:チョボランボー2	/アバゲバッチ!!	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:バイブル	/オキタ・テツ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:アシュラテンプル	/ハカイノニンギョウ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ヴァルグス	/イシハマヨシタカ	AREA:1 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:マシュマー=セロ	/ワケベ・ヨシハル	AREA:4 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:カガムライアード	/カザミライ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ヒルメス	/ギンカメン	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ギュネイ・ガス	/ミヤシタヒロユキ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ワラワラ・ワラビー	/ウシミサマダー	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ジョニーライデン	/クワトロバジーナ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ファルコン	/ヘノヘノモヘジ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:アンザイ・ユウスケ	/カガ・シロウ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ジウ・レイアス	/サトウヒデノリ	AREA:7 PNT:00020(0012) 少尉->大尉
118:ノータム・ルノウ	/イノウエカズヒロ	AREA:1 PNT:00020(0008) 中尉->大尉
118:ガスク	/サファラ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:パンパスリン	/ヒロシ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:タケシ	/チヨノフジ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ラルフ・サイファー	/キル・ユア・セルフ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:サダム・フセイン	/イルバーンズ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:マルス	/エンゼル	AREA:1 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ツガル・ノシシマル	/ヤミグモベルノ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:メタル・ファイター	/ドラゴン・ヘッド	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:イシュタール	/イシダマナブ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:アレクサンダー	/エンドウマコト	AREA:6 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:シニガミ	/デスゴット	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ユーディスト	/アグニージャ	AREA:6 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:ケイン・ザ・リーク	/ケイン・ザ・リーク	AREA:3 PNT:00020(0012) 少尉->大尉
118:ガリスティックス	/ハヤシ・ユウイチ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:サッカーボーイ	/ヤエノムテキ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:[illegible]	/レッド・マシュマロ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:フォートレス	/サワベアツシ	AREA:4 PNT:00020(0012) 少尉->大尉
118:マーベリック	/ナカシマジロカズ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ジークフリート	/オオサトマサル	AREA:6 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:ファース	/オージェ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ブレイド	/アアアアアアアアア	AREA:6 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:シッド・ノア	/タタノジュンイチ	AREA:4 PNT:00020(0008) 中尉->大尉
118:ソープ	/タカヤシキヒロシ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:タケダシンゲン	/シンゲン	AREA:1 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:シマダ	/シマクラ	AREA:4 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ドラゴンライダー	/ドラゴンニュート	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:シリュウ	/チョウウン	AREA:4 PNT:00020(0012) 少尉->大尉
118:ルーイン・クルエル	/デビキアダサオ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ライトソルジャー	/ゴッドバレー	AREA:4 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
118:ナンブタダヒコ	/ナツノアラシ	AREA:2 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
118:シーナアダガミ	/スイコ	AREA:7 PNT:00020(0020) 少尉->大尉
199:ジャアナイス	/カズハル	AREA:4 PNT:00016(0004) 中尉->中尉
199:イエーガ	/アンドウナオキ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:アドル・クリスティン	/シモヤマシンゴ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:ルブネク	/ヤスカタミツル	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:レイラ・バリュート	/キッカワヨシロウ	AREA:4 PNT:00016(0008) 少尉->中尉
199:ジーク	/コジマシンゴ	AREA:1 PNT:00016(0004) 中尉->中尉
199:ルーシア・ミール	/マツオカヨウスケ	AREA:3 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:レナンディール	/SH	AREA:1 PNT:00016(0004) 中尉->中尉
199:ヤマシタ	/ヤマシタケイスケ	AREA:4 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:ノータム・ルノウ	/イノウエカズヒロ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:ウェイル・ニース	/サトウヒロキ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:アルベルトゥス	/タナカヒロナガ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:シュゼンマサヨシ	/シライトシアキ	AREA:6 PNT:00016(0004) 中尉->中尉
199:アーガマ	/ゴトウタケシ	不参加 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
199:ベギルド・マーサ	/マッキョ	AREA:5 PNT:00016(0000) 中尉->中尉
51:ハマサカショウイチ	/カザホミズチ	不参加 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:リバイアサン	/ルシファー	AREA:4 PNT:00028(0008) 大尉->大尉
51:ヤンマダヨウヘイ	/ピンクパンサー	AREA:3 PNT:00028(0000) 大尉->大尉
51:エマ・プリンシハ	/プリンス	AREA:3 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
51:Q・ロンドベル	/コバヤシヒサノリ	AREA:2 PNT:00028(0028) 少尉->大尉
77:テリュース	/ヨシナリマサコ	AREA:1 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:デスライン	/ヤマベクニオ	AREA:1 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:カズマ・シマ	/アシュラ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:アドルフ	/ゴウモリタケシ	AREA:6 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:アドルクリスティン	/サカモトノボル	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:シャンプー	/サカグチアキラ	AREA:1 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ラヴィナ・アース	/オカダサチコ	AREA:5 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:ブレイド	/ジュリア	AREA:4 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:ジャック	/ヨコガワサトシ	AREA:4 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:ゴッドドラゴン	/ヤマダシンジ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:シュレイサー	/コバヤシ	AREA:1 PNT:00024(0008) 中尉->大尉
77:シーザー	/ユウジ・モリ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:シャルモン・グレイ	/ヤマモト・アキラ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ハルカダイチ	/イワサキジュンイチ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:インファニット	/サカタミチヒロ	AREA:2 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:キョウゴク	/チャイナ・ブルー	AREA:6 PNT:00024(0008) 中尉->大尉
77:ビバルディー	/タムラマサユキ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:リョウ・ヒビキ	/カゲオウ	AREA:1 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ヒムロック	/シライマコト	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:バドワイザー	/ヤマウチケン	AREA:2 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:エイドリック	/タカナトモ	AREA:1 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:リュナール・ミラ	/シャリオッツ	AREA:1 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:シルフィー	/マコト=マスダ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ミラクル・ラスタン	/オキ・カズキ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ファラオ	/ルー・ルカ	AREA:4 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:エリ・アミーズ	/マベリック	AREA:1 PNT:00024(0012) 中尉->大尉
77:フィオリオ	/マンセル	AREA:7 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:タケオカ	/タケオカユキオ	AREA:7 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:ベルゼブブ	/ルシファー	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ウィザード	/ヤマダタクヤ	AREA:4 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:マーダレス	/タカハシタカシ	AREA:4 PNT:00024(0016) 少尉->大尉
77:シバ・ハクロウ	/オオバヒデユキ	AREA:4 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ミッターマイヤー	/カンザキ・マヤ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:リュウガライ	/アセス・フィード	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:タイガーマスク	/イヨダ	AREA:4 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:シグマ	/サトウタカヒロ	AREA:1 PNT:00024(0004) 大尉->大尉
77:ラインシードル	/ヨシダタクト	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ガッツ・セルベリオ	/ナカムラケンイチ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:アークデーモン	/ニシノヒロフミ	不参加 PNT:00024(0000) 大尉->大尉
77:ロードス	/パーン	AREA:4 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
77:シャアアズナブ	/アポロン	AREA:4 PNT:00024(0024) 少尉->大尉
118:ゲーリー・ヒューズ	/オオムラヒロシ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:アン・J・ドノバン	/キムラカズキ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:レイストリン	/モリカヅノリ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ペドロ	/ウィリー=クワトロ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:レイラム	/サダマツカズヤ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:チャザ・ルーノ	/トーフウー	AREA:6 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ルーニ・シューイ	/イハラアキラ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:カーグレイ	/フライヤー	AREA:4 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ヤン・ウェンリー	/モリモトタカシ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:キョウイ	/オサナイヒロヒデ	AREA:6 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:キャロル	/カマタトモユキ	AREA:3 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:バーボンハウス	/クラタケンイチ	AREA:4 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:クリメス	/ヨシダヨシノリ	AREA:1 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:モリゴン	/モリタヒロユキ	AREA:6 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:ミヤモトレイジ	/ミヤモトレイジ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:コバルト・ブルー	/ハセガワトモヒロ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ハーロック	/ササキマモル	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ジーストーン	/ミラーストーム	AREA:1 PNT:00020(0004) 中尉->大尉
118:アドルフ・カイト	/タケシヒラザワ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ラミリス・カイン	/ハヌマーン	AREA:7 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:マリオ・キング	/サトウユウイチ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ヤン・ウェンリー	/ヤマネトモキ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:レッドツェッペリン	/イングヴェイ	不参加 PNT:00020(0000) 大尉->大尉
118:ライ・ラグナロック	/シミズノブヒコ	AREA:6 PNT:00020(0012) 少尉->大尉
118:スレイン	/モンスターメーカー	AREA:1 PNT:00020(0008) 中尉->大尉

★★★NEXT★★★

シナリオ

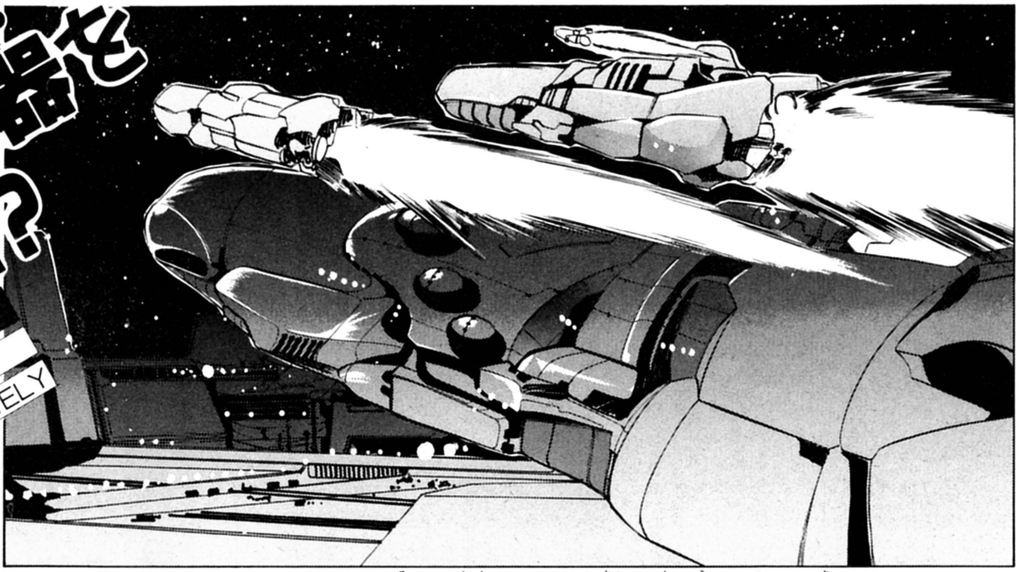
★★★WAR★★★

最終決戦迫る!! 両軍新兵器を投入か!?

MISSION DATA

U.C.0049.09.07

BATTLE OF JEWELY



艦隊特攻!! A.P.O.未完の最終兵器!?

前会戦で補給艦隊を失い、温存しておいた4～5000隻（補給済み）の艦以外、大規模な艦隊を運営する能力をなくしたA.P.O.は、このなけなしの戦力でファストゥールを攻略することを決定した。度かさなる戦いで物資も戦力も底をつきかけてる現在なら、この程度の戦力でも攻略は不可能なことじゃない。ファストゥールは連合のアキレス腱ともいえる最大拠点である。ここさえ攻略してしまえば連合はその足場を失い、勢力図を大幅に縮小することになるだろう。そうなれば戦況の優劣が逆転する可能性も生まれるのだ！

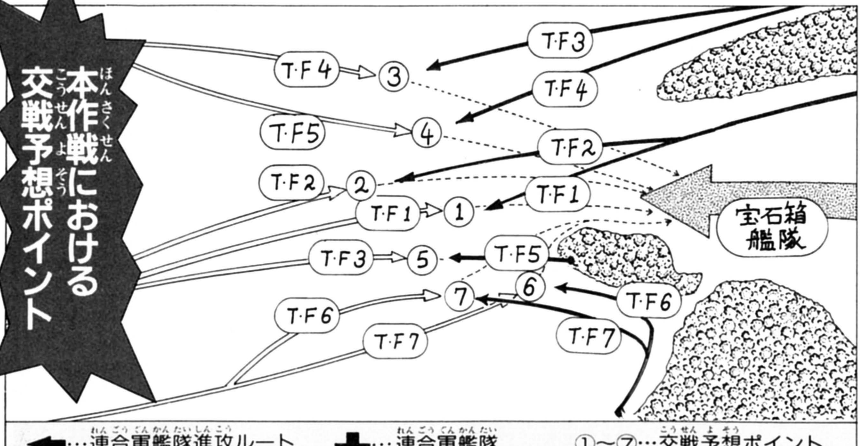
そのようなA.P.O.の動きを知った連合は、この要塞の防御を固めるべく“宝石箱”と呼ばれる散開星団に配備してあった6000隻の艦艇を、呼び寄せることを決定。

A.P.O.側は、なんとしても宝石箱艦隊がファストゥールに防衛任務に入る前に、それを撃破せねば、その戦力差からして攻略不能となってしまう！　そして……この戦力差をうめるべく、A.P.O.首脳部はついにある破滅的な作戦の決行を取り決めたのだった。

連合から奪取した未完の兵器MBHBの使用を決定したのである。この兵器は、起爆させた空間を中心に、半径2km程度のブラックホールを創りだし、直径2万km内にあるすべての物質を吸収するという最終兵器である。ただしこれは未完成品であるため、起爆させるのに巡洋艦1隻程度のエネルギーを必要とする。つまりこの兵器を効果的に使用するためには、艦内にMBHBを組み込み、敵艦隊中央へ突入、艦自体のジェネレーターを使って起爆させる（……つまり艦もろとも自爆せよということだ！）しかないのだ！

A.P.O.軍注目 MBHB使用上の注意

・MBHB搭載希望の方は、応募ハガキの[M]BHB使用希望の1のところに○をしてください。
・A.P.O.の大尉以上のみ使用可能。
・MBHBがちゃんと爆発する可能性は約30%程度だけです。さらにひとたび爆発させたら、キャラの生存は絶望的です。



両軍艦隊作戦概要

ユーノス連合

今回のユーノス連合側各艦隊の目的は、ただひとつ。宝石箱から送られてくる新艦隊を護衛、無事に惑星規模要塞ファストゥールに送り届けることである。

第1～7までの7個艦隊。指揮官はそれぞれディリアム中将、アルシード大佐、デス・ミラージュ大佐、ダーム大佐、バニッシャー大佐、キールランダー大佐、エリ・カスガ大佐である。

A.P.O.

A.P.O.側の目的は、大きくふたつにわかれる。ひとつはMBHB搭載艦を守り抜き、宝石箱艦隊まで送り込むこと。もうひとつはMBHBを使って、宝石箱艦隊を撃滅することである。

第1～7艦隊の各指揮官は、フェリア少将、ヴィーナス中佐、フレーゲル中佐、アルバート中佐、ハーロック中佐、スプレンダー中佐、ケイ・トゥネット中佐。

※MBHB＝マイクロブラックホール爆弾

ユーノス連合軍

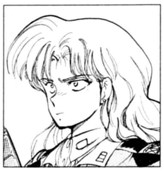


ディリアム中将

ユーノス連合将官のなかで、もっともキレものかつ狡猾な男として知られる。宇宙海軍の実質的な支配権を持つ。

「連合首脳部は、R・シェフィールドとかいうエリート将校を地球圏から呼び戻したそうだが、その必要がなかったことは前回の作戦で証明できたろう。今回の戦いも私にまかしたまえ！　風前の灯たるA.P.O.のザコ戦力をこの手でたたきつぶしてくれるわ！」

●両軍作戦本部より●



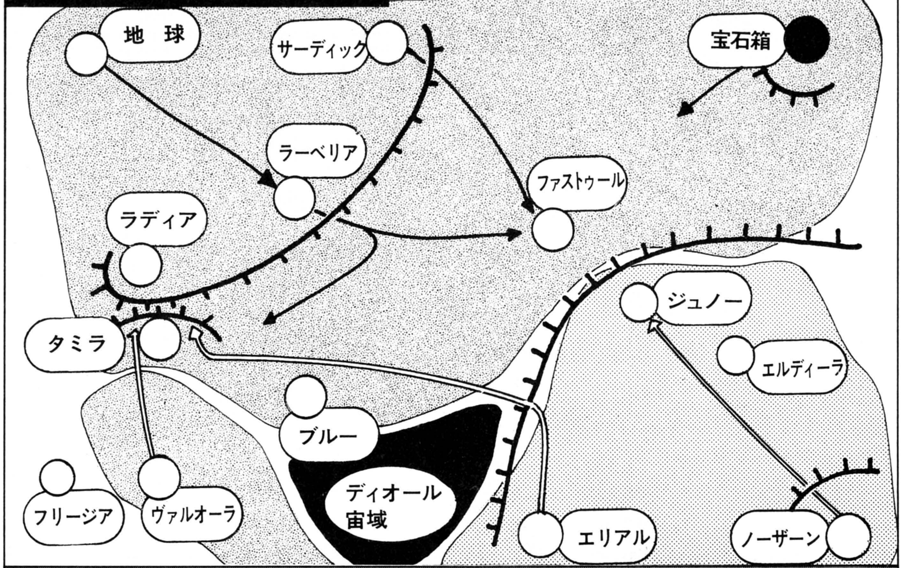
フェリア少将

作戦をたてる能力にすぐれ、指揮能力もたしかに高いが、経験の浅さからか、予想外の出来事には少々弱い。

「たしかに前作戦で、私は敗北しました！　だけどまだ完全に戦えなくなったわけではありません！　我々A.P.O.のメンバーは最後の最後まで……たったひとりになろうとも、人々に平等な権利と平和をもたらすため、死ぬことも恐れず、戦います！」

A.P.O.軍

両陣営勢力図(0049.07現在)



第二次ジュノー会戦以降、お互い戦力不足におちいったのか、両陣営ともに大きな動きは見せておらず、勢力範囲図を大きく塗りかえるような事態は起こっていない。

しかし、激戦のつづくタミラ星域での戦いは、現在A.P.O.有利の方向に傾きつつあるため、はやければ１ヵ月以内にもこの宙域の版図は大きくかわることだろう。

両軍階級表

階級	ユーノス連合	階級	A.P.O.
総帥	ファストゥール級惑星規模要塞、他？隻。現A.P.O.にはこれに対抗しうる兵器はない。	軍総司令	？？？　A.P.O.の軍事力を掌握できる立場だが、どのような兵器を保持するかは謎。
代表元帥	エル・ラ・ドーラ級要塞艦、他？隻。全長数kmにもおよぶというこの艦の真の能力は謎。	総司令	？？？　A.P.O.側で唯一の純戦闘艦を保持するというが、くわしい内容は不明である。
元帥	バルローグ級巨大レーザー砲艦、他？隻。直径１kmの試験コロニーをレーザー砲化した艦。	元帥	7000ｍ級物資運搬船改装艦（装備不明）、他。艦体が大きいだけに、多少の攻撃じゃ破壊不能。
大将	ラグナローン級超弩級戦艦、他20隻。ラーディエル級戦艦をスケールアップした戦闘艦。	大将	3200ｍ級ヘリウム輸送船改装艦(18インチビーム砲、特殊装甲板装備)、他18隻。
中将	ラ＝バーリィ級戦闘空母、他15隻。リーガンス級高速戦艦と同程度の火力を持つ装甲空母。	中将	2700ｍ級惑星探査母艦、他16隻。索敵、分析能力に優れる。武装もかなり本格的。
少将	ラーディエル級戦艦、他12隻。最近配備の始まった連合軍の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	少将	1000ｍ級燃料補給船改装装甲兵母艦、他16隻。数は積めるが連合にくらべ整備力は低い。
准将	リグ・ロー級装甲兵母艦、他12隻。Ｒ-77型装甲兵を100以上搭載。☆エンブレム授与。	准将	大型武装工作艦、他15隻。従来にあった工作艦に武装を施したもの。　☆エンブレム授与。
大佐	リーガンス級高速戦艦、他７隻。Ｍ＆Ｒ社の開発した高い機動力と巡航性能を誇る戦闘艦。	大佐	巡航惑星探査艦改装艦、他12隻。2700級の縮小型。その艦内空間を生かし、多少の装甲兵を搭載。
中佐	ハーピュレイ級重巡洋艦２隻、他８隻。スミビシが試験開発したＨＳ-II合金装甲を装備。	中佐	鉱物運搬船改装ミサイル艦、他８隻。その搭載能力は連合巡洋艦以上だが、速力や防御力で劣る。
少佐	ロードヴェリィ級重巡洋艦、他８隻。連合の主力ともいうべき重巡。ミサイルを多数搭載。	少佐	仮装巡洋艦（15インチビーム砲他）、他８隻。一見すると貨物船だが、武器を偽装し搭載する。
大尉	パースティン級軽巡洋艦、他８隻。水雷戦隊を指揮するために開発された軽巡。	大尉	中型高速輸送艦改装艦（14インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）他６隻。
中尉	ファニール級大型駆逐艦２隻、他駆逐艦４隻。パースティン級軽巡を建造するための試験艦。	中尉	高速輸送艦改装艦（12インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）２隻、他４隻。
少尉	オーラント級駆逐艦４隻。連合の代表的な艦隊型駆逐艦。汎用性能に優れる。	少尉	小型輸送船改装水雷艦（10インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）４隻。

戦果をあげて昇進せよ！

どちらの軍でも、戦いに参加して戦果をあげると昇進していろんな特典がもらえる。

右の表を見てほしい。例えば、少尉のときにはユーノス連合軍なら駆逐艦しか使えないんだけど、中佐になると重巡洋艦なんてのが与えられるなど、階級が上がれば上がるほど、軍が高性能の艦艇を配備してくれるんだ。

装備以外でも、准将以上になると各陣営のマークを型取ったエンブレムが送られ、艦隊総司令官として、今回のシナリオに出てきたフェリア少将やディリアム中将のように艦隊を率いて活躍する……なんてことになるかもしれないぞ。ふっふっふ……そう！　明日のA.P.O.やユーノス連合を背負って立つのはキミかもしれない！

LISTEN ルール PLEASE

ルールはよく読んでまちがいをなくそう

さあ、いよいよルールの解説だ！ このページに載ってる応募ハガキの記入例の欄を見ながら解説を進めていくから見てちょーだい。ちなみにこの本に付属している応募ハガキに書いて送らないと失格になるぞ！

【a】プレイヤー名　これはキミの名前だ。ペンネームを使ってもいいけど、必ずカタカナ9文字以内におさめてね。

【b】プレイヤー登録No.　この3ケタの数字とプレイヤー名を軍に申請すると、キミは正式な指揮官として軍に登録されるんだ。

この数字は絶対忘れちゃだめだよ。もし次回以降、今回と同じキャラクターを使って参加したかったら、同じ登録No.を書かないと、同一人物と認められなくなっちゃうからね。

【c】キャラクター名　自分の艦隊の指揮官となるキャラの名前だ。どんな名前でもいい。これもカタカナ9文字以内だよ。

【d】どちらの軍に参加するか　どちらに参加してもかまわないけど、1回選んだら、もう変更はきかないから注意！

【e】進攻する戦域　そしていよいよ戦闘だ！ 軍に登録されたキミのキャラクターは、少尉の階級と駆逐艦(A.P.O.なら光子魚雷で武装された改造武装輸送艦)4隻が与えられる。そして74ページのマップを見て、自分の艦隊を7つの戦闘予想ポイントのどこに向かわせるか決めるんだ。

【f】艦隊戦術　自分の艦隊が敵と出合ったとき、どんな行動をとるかを決めるのがこの艦隊戦術だ。戦闘中、艦隊の陣型は5回まで変えることができる。このページの右上の表から5つ選んで(重複可、つまり同じ戦術を2回以上選択してもかまわないということ)記入してくれ。

艦隊戦術

❶全艦突撃	敵艦隊の中央に斬り込み、攻撃。大きな攻撃力をほこる反面、防御は手薄に。
❷一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により敵の砲火を分散させる。
❹迂回攻撃	一定の距離を保ちつつ攻撃。突撃をかけてくる敵にかなり有効。
❺回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率は落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

※今回のみMBHB(注：ハガキではBHB)の使用選択項目gがあります。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツシロウ				
b	プレイヤー登録No.	1	2	3		
c	キャラクター名	ミリド				
d	どちらの軍に参加するか	A.P.O.				
e	進攻する戦域	3				
f	艦隊戦術	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		6	6	5	5	1

指揮官たちの休息室　ガイナウォーズ読者コーナー

★フェリア少将っ！　こんど水雷戦隊ひきつれて遊びにいくから待っててね。光子魚雷プレゼントするよん。〈静岡県／うせた〉

——じゃ、お返しのブラックホール爆弾を持ってアナタがやってくるのを待ってますわ♪　(やるときはやる　フェリア少将　談)

★仕事中、このゲームの応募ハガキを書いてるのを、上司にみつかりたっぷりと油をしぼられた上に、残業まで言い渡されたのは私です。トホホ。〈長野県／不良社員〉

——ご冥福をお祈りします(笑)。

★フェリア少将、自じりにしわが……。

〈群馬県／ムーネンペ〉

——なんか言った？（こーゆー話には、やはり突如耳が遠くなるフェリア少将　談）

★これって最後は必ずA.P.O.が勝つというシナリオができてんじゃないですか？

——そんなことありません。こちらとしても今回の戦い、A.P.O.が勝ってくれたほうが話を進めやすかったですよ……。

★フェリアは美しくねーよ。年もとってるし。〈奈良県／フリージア〉

——ぬわんですってえぇぇ!!！（こーゆー話には突如耳がよくなるフェリア少将　談）

★宇宙人が攻めてこないのかな？

〈大阪府／リア・レスト〉

——こないよ（あっさり）　……(笑)。

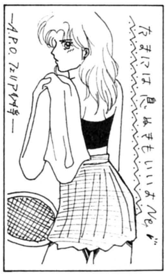
★これが読者コーナーに載ったら、何かくれるのか？　〈徳島県／マリウス〉

——あげないよ（あっさり）　……(笑)。

➡愛知県／A．U　うんうん、いつも戦争ばかりじゃねっ♪

⬇宮崎県／平沢　崇　……左のオッサンが……コワイ（笑）





➡愛知県／夢幻かすみ　私という人間をどーゆー目でみてるの？(怒る前にあきれたフェリア少将　談)



➡岩手県／OKAMOTO　こっ、これは……。アンタだけだよ、博士をここまでちゃんと描いたのは！(笑)



➡？？県／天照の帝…………お前、死刑。(怒る前にあきれてしまったディリアム中将　談)



最後の最後に

ぐうぅっ！　今回はつらかったー！　やっぱりあと1ページくらい欲しいねぇ（笑）。……さて、この『ガイナ』もいよいよ最終決戦が迫ってきた！　どちらが最後に勝利を得るのか？　それを決めるのはみんなのハガキなのだ！

今回のしめ切は7月15日(消印有効)です!!


ロードス島戦記
ファリスの聖女
第3章
山田章博
原作／水野 良


ヴァリス
聖騎士隊長…
ファーン様…？
では　いよいよ ヴァリスから 魔神討伐の兵を!?
ああ …いえ
残念ながら


この二人なら心配はご無用です
どうぞお話を…
昨夜のことでした


おお
これは…
聖騎士隊長がこんな夜更けに宝物殿へ何のご用ですかな？
なッ…！
何をされる!?


ドドーッ!
ズル…
ドサッ
聖なる武具が!?



聖なる鎧
剣
盾
この三つは建国王が所持されていた神聖魔法の護り強き武具
ヴァリスの宝です
それが
あなたに盗まれたと？
ドッペルゲンガーだな
下位魔神の一種族だよ
奴らは化けるのが得意でね
神聖魔法に護られた武具とくりゃあ
魔神どもにゃ一等厄介な代物だろうよ
ウォート
あなたの魔術で魔神たちが今どこにいるのかわからないかしら？
神殿内で妙な幻術は使ってもらいたくないものだな
何に祈るのか知らんが…


わかりました
では大司教様
ファーン様のお供をして聖なる武具を奪い返して参ります
そして　無事取り戻すことができましたら
私は国王陛下に魔神討伐軍を出していただけるよう
上申するつもりです
その時は大司教様
「聖戦」の発動も辞さぬお覚悟を…



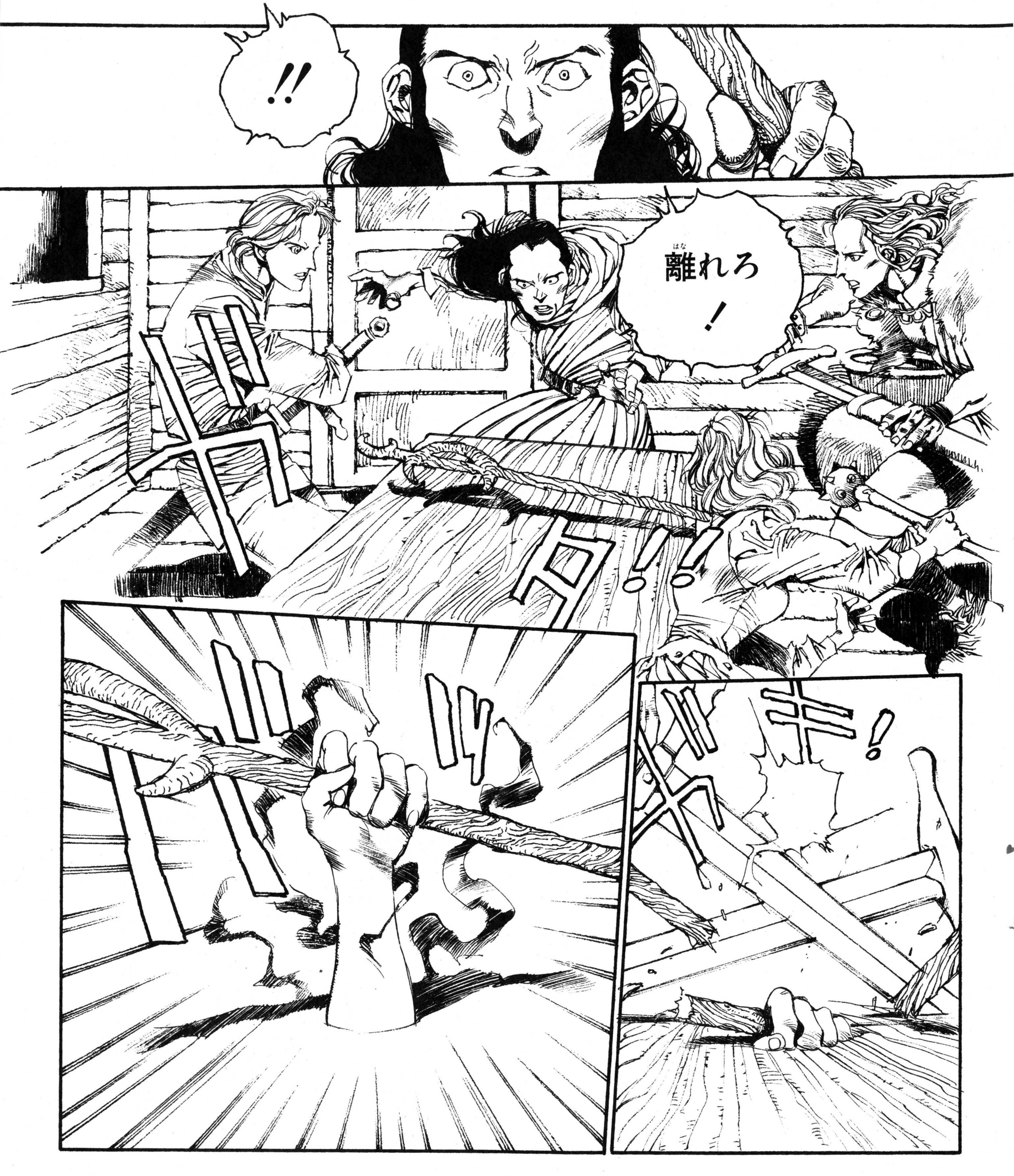
ご免なさい
ベルド
あなたたちには
申し訳ないことを
したわ
お前さんに
謝ってもらう
義理はないさ
間もなく
日が落ちる
最高司教が
あれで
神官戦士長が
小娘か
ファリスの
人手不足も
よくよくだな


ヤッ
今宵は町で宿をとり明朝　発つことにしましょう
お城へは…？
戻られないのですか？
国王陛下じきじきの密命です
それに王宮内には私を疑っている者もある
聖騎士として城門を出ることはできんのです



宮仕えの身の悲しさ…か
城を持たぬ俺にはわからんという訳だ




!!
離(はな)れろ!
ガタ!!
バキ!


何だ
…今のは？
探知の魔法は
失敗だ
上位魔神？
おそらく
魔神王だよ
これは強力だぞ
とてつもない魔力を感じる
お手上げだな
ウォートの魔術が効かんということなら
いや…



賢者の学院に秘蔵されている物見の水晶球ならあるいは…
賢者の学院？
魔術師の養成所です
確かヴァリスの宮廷魔術師もそこで学んだと聞いたことがある
二百年にわたって古代カストゥール王国期の失われた魔法を復活させ
新しい魔法と偉大な魔術師を生み出している
古代遺跡から発掘された魔法の品々も所蔵しているとか
なるほど聖騎士殿は学がおありだ



■アラニスで一行を待つ者は？

次号に続く

ロードス島戦記
商店 MPC店

みなさま、たくさんのおたより本当にありがとうございます！ これからもコミック＆当商店を応援してくださいませ！ なお、今月紹介するコミック版キャラ設定は、後にヴァリスの国王となるファーンです。



イラスト／こまひ

コミック版 キャラクター設定その3
ファーン



若くして神聖王国ヴァリスの騎士隊長を務めている青年。その役職からも推察されるように、剣の腕はかなりのものを持っている。また、この若さで騎士隊長に任命されるくらい人望も厚い。

なお、騎士とは何か（国や人、主張など）に仕えている者を指すのだが、ファーンの場合はヴァリスの国王に仕えているのである。今回ファーンがフラウスを訪ねたのも、国王からの使命を果たすためであった。

頭にはヘルメット、体には胸にヴァリスの紋章のついているヨロイ、そして左腰に剣を差している。



イラストコーナーの拡張計画もありますぞ！

当商店では、みなさまのイラストやコミックの感想、そして水野、山田両先生へのはげましのおたよりなどを募集しております。来月からはイラストの掲載数をもう少し増やそうと思っておりますので、どんどん投稿してくださいね！ もちろん、文章による投稿も大歓迎です。こちらの方も機会があれば紹介しようと思っておりますので、楽しみに待っていてくださいませ！ なお、まことに勝手ながら投稿の内容はコミック版ロードス島戦記に関することとさせていただきます（コミックに関係していれば、小説やOVAなどについてかいてくださって結構です）。なにとぞご了承くださいませ。

イラストコーナー



⬆島根県の彩・K様。とても美しいイラストですね！



⬆石川県のATAKA様。コミック版、お楽しみに！



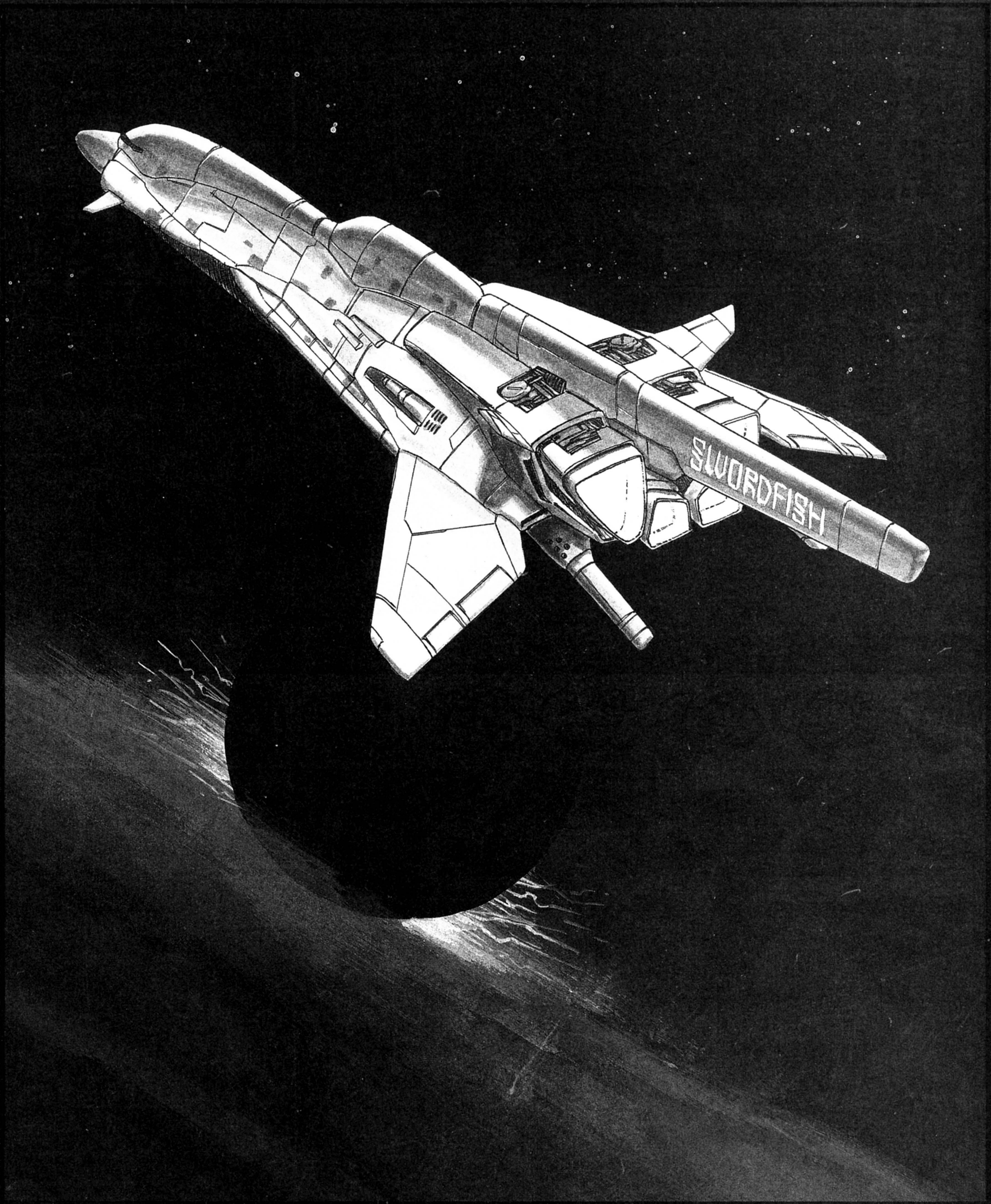
⬆千葉県の虎影誠様。ベルドの活躍やいかに!?

おたよりのあて先は 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］



第2部
第13回
連載第24回

超生命体メンターナ

氷の惑星シークラーに眠る古代種族は射手座Ａウエストの主であるメンターナと交信できるという。眠りについている古代種族を起こそうと、乗組員たちは、惑星シークラーを守るロボットたちと交渉を始めた……。

作者：山本弘とグループＳＮＥ　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）

地下都市の住人

氷の惑星シークラーに眠っていた古代種族たちとの交渉は、時間のかかる厄介なものだった。

もともとシークラーは太陽の光の届かない氷の惑星だったのだが、古代種族はそれを暖かい惑星に改造した。人工的に作り出したマイクロ・ブラックホールを使って人工太陽を作り、その熱と光でシークラーの大気を温めたのだ。すでに彼らは水素の大気の中でも育つ植物を遺伝子工学によって生み出しており、その種をばらまいて、シークラーを緑の惑星に作り変える計画だった。

だが、戦争によってその計画は中断した。敵対する2つの勢力の艦隊が、シークラーの上空でぶつかり合ったのだ。

2つの勢力は互いに全滅するまで戦い続けた。すさまじい超兵器の応酬は、シークラーにも破壊的な影響を与えた。マイクロ・ブラックホールの軌道が狂い、人工太陽としての役目を果たせなくなってしまったのだ。シークラーは闇に包まれ、再び冷たい氷の惑星に戻ってしまった。核爆弾が降りそそぎ、地表は放射能で汚染された。

シークラーに住んでいた少数の平和的な古代種族たちは、氷の下の地下都市に身を隠すことにした。もともと両棲類から進化した彼らは、長期間の冬眠が可能な体を持っていた。戦争の余波が過ぎ去り、地表の放射能が消えるまで、眠って待つことにしたのだ。主人たちが眠っている間、地下都市を管理していたのは、忠実なロボットたちだった。

私たちは軌道上から電波を発射して、地下のロボットに呼びかけた。

「われわれは危害をくわえるつもりはない。きみたちの主人と話をさせてほしいんだ」

交渉は難航した。ロボットはきわめて頑固で、あらゆる危険から主人たちを守るようにプログラムされていたからだ。私たちが彼らの主人の眠りを乱そうとしているのではないかと警戒したのである。

それでもようやく話が通じて、ロボットは主人の1人を冬眠から覚ました。私たちは彼に事情を説明した。バーサーカーと呼ばれる機械生命体による侵略が銀河系をおびやかしていること。私たちが数万光年離れた星からの漂流者であり、故郷に帰る方法を探していること。メンターナと交信する装置を発見したが、使い方がわからないこと……。

しばらく考えた末に、その古代種族（シークラー人と呼ぶべきだろう）は答えた。

「私たちのプログラムでは、あと2万年ほど眠ることになっていたのだが、外の世界がそういう状況になっているのなら、目覚めの時を早めた方がいいかもしれない。幸い、地表の放射能はほぼ消えているようだ。

私たちは目覚めることにする。この星に再び熱と光をよみがえらせるのだ。きみたちも協力してほしい。そうすれば、われわれもきみたちに協力しよう」

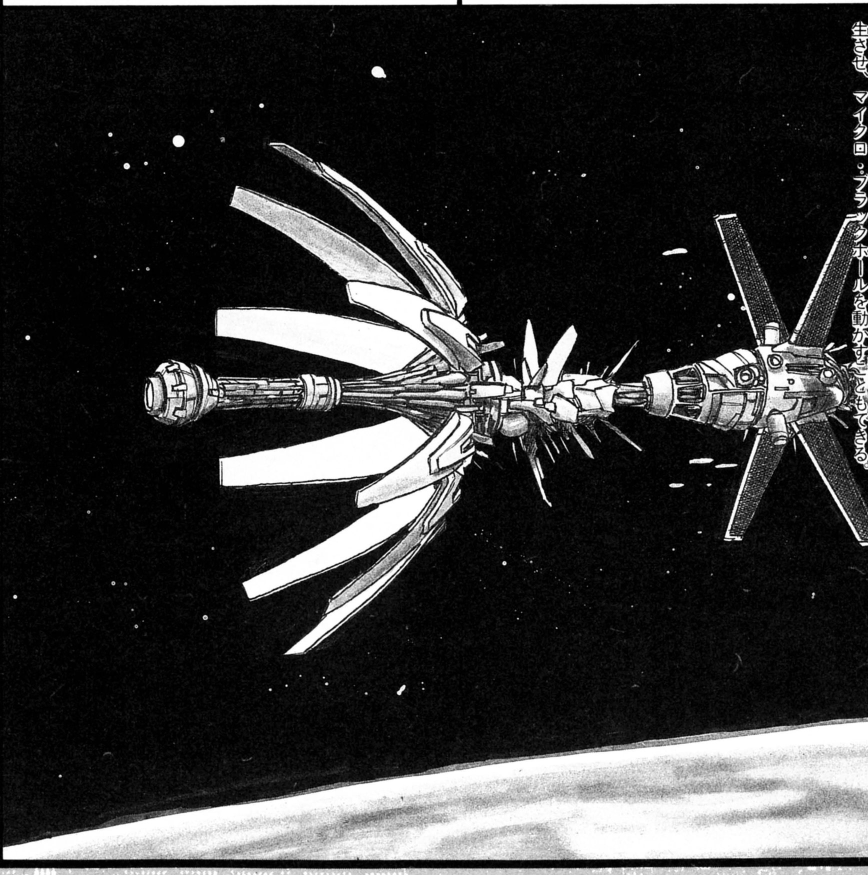
よみがえる惑星

ひと口に惑星をよみがえらせるといっても、かなりの大事業だった。惑星シークラーの周囲をめぐる質量1000兆トンのマイクロ・ブラックホールの軌道を変えなくてはならないのだ。ゴーディク人やリックラッセの機械生命体の協力も必要だった。私たちはまたもや星から星へと飛び回り、異星人たちを結びつける仲介役を果たした。

ブラックホールを動かすためには、重力を制御するブラック・グローブと呼ばれる装置が必要だった。シークラーにあった装置は破壊されていたので、造り直さなくてはならない。ゴーディク人たちは古文書の中からブラック・グローブのデータを発見し、それを提供してくれた。その装置を組み立てるのは、高度な工作技術を有する機械生命体たちの仕事だった。

数か月後、ようやく完成してシークラーに運ばれてきた機械は、途方もない代物だった。全長4キロメートルもあり、作業をする時にはそれが円錐状に開くのだ。まるで宇宙に浮かぶ巨大なコウモリ傘だった。もちろんジャンプ・ドライブを備えており、恒星間航行が可能だった。乗員はおらず、すべて無線で操作される。

その動力源は、私たちが砂漠の惑星で発見した、あの黒いキューブだった。シークラー人たちがその使い方を教えてくれたのだ。その内部に蓄えられた巨大な重力エネルギーをあやつれば、惑星をも動かす反重力場を生み出すことができる。



3つの異星人が協力して造り上げた、全長4キロメートルのブラック・グローブ・マシン。反重力場を発生させ、マイクロ・ブラックホールを動かすこともできる。



マイクロ・ブラックホールに核融合の火がついた。新しい太陽が誕生したのだ。

私たちが緊張して見守る中、ブラック・グローブ・マシンは円錐状に開き、ゆっくりと回転しながら、目に見えないマイクロ・ブラックホールに接近していった。その円錐の内側に形成された反重力場の中心部に、ふんわりとブラックホールを包みこむ。それから、ゆっくりと押しはじめた。

少しずつ、少しずつ、1000兆トンのマイクロ・ブラックホールは軌道を変えていった。この作業は何日もかかる複雑なもので、私たちは緊張の連続だった。

やがてブラックホールは正しい軌道に乗った。惑星の両極の上を通過する円軌道で、平均高度はわずか90キロだった。普通の隕石や人工衛星なら、こんな低い高度を飛べば、大気との摩擦で燃え尽きるか、スピードが落ちて墜落してしまう。しかし、ブラックホールの巨大な質量は、大気との摩擦ぐらいでブレーキをかけられることはない。

ブラックホールは超音速で大気圏の上層部を飛びながら、その重力で水素とヘリウムの大気を吸い上げていった。

目に見えないほど小さなブラックホールでも、そのすぐ近くでは何十億Gという重力が作用している。その力は水素とヘリウムを高密度に圧縮し、原子核を融合させるのに十分だった。

核融合の火がついた。マイクロ・ブラックホールは太陽になったのだ。惑星の周囲を太陽が公転する、世にも珍しい太陽系が誕生した。その輝きと熱は、地上の氷をゆっくりと溶かしはじめた。何十年かたてば、この惑星は緑の星に生まれ変わるだろう。

ブラックホールの軌道変更が無事に完了した後、約束通り、シークラー人は私たちに協力してくれた。メンターナと交信する方法を教えてくれたのだ。

ブラック・グローブ・マシンは、強力な重力波発生装置にもなる。それを射手座Aウエストの近くにまで運び、規則正しい重力波のパルスをぶつけてやればいいのだ。その波は超生命体メンターナの時空構造を揺さぶり、メンターナに私たちちっぽけな生命体の存在を気づかせることができる。かつて古代種族も、そうやってメンターナとコンタクトしたのだ

かくして私たちは、巨大なブラック・グローブ・マシンを従えて、銀河の中心、射手座Aウエストに向かった——ついにメンターナと会見するのだ。

渦巻く地獄

射手座Aウエスト——そこは人間の想像を絶した、熱と放射線の地獄だった。

私たちの前に広がっていたのは、高速で回転する直径数千億キロのガスの渦、いわゆるアクリーション・ディスク（降着円盤）だった。巨大ブラックホールの強力な重力に引き寄せられてきた宇宙空間のガスが、円盤状になって回転しているのだ。

回転速度は外側では遅く、内側ほど速くなる。そのため、ガスの内部では摩擦によって高温が発生していた。

特に中心近くはすさまじかった。ガスの回転速度は秒速数万キロに達し、温度は100億度を超えている。高温のためにガスは膨張して、ブラックホールをとりまくドーナツ状に盛り上がっていた。肉眼では直視できないほどのまぶしさだ。

そこからはあらゆるものが放射されている。電波、光、紫外線、X線、ガンマ線、電子、陽子、反粒子……まるで原子炉の中のようなもので、うっかり近づけば人間は焼き殺されてしまう。

私たちは用心深く、中心から100億キロの距離を保った。これだけの距離でさえ、降りそそいでくる放射線の強さは、〈ソードフィッシュ〉の放射線シールドが耐えられる限界に近かった。

望遠鏡で中心部をのぞきこんだ私たちは、初めて射手座Aウエストを——超生命体メンターナを目にした。

もちろん、ブラックホールそのものが見えるわけではない。光り輝くガスを背景に、その部分だけがぽっかりと黒い穴があいたように見えるのだ。巨大な重力が光をねじ曲げているために、その周囲では光がゆらめき、踊っていた。

何という壮大な光景！　そこは時間と空間の果てであり、人間のちっぽけな想像力を超えた世界だった。

私たちはブラック・グローブ・マシンに指令を送った。マシンは傘を広げ、アンテナを射手座Aウエストに向けた。

私は不安だった。全長4キロの機械は、そばで見ればずいぶん巨大に感じられるが、直径1800万キロのブラックホールに比べれば、


直径1800万キロの巨大ブラックホール、射手座Aウエスト。熱と放射線の渦巻く恐ろしい世界だ。

微生物ほどの大きさでしかない。本当にこんなものでメンターナに呼びかけることができるのだろうか？

重力波の発信が開始された。重力波は光速で伝わるので、この距離では、メンターナに届くのに9時間かかる。返事がやはり重力波で返ってくるとしたら、18時間後になる計算である。

「さて、返事が戻ってくるまで、少し待つとするか」

ブレイドがそう言って、キャプテン席を立とうとした時……。

（待つ必要はない。席に戻りたまえ）

不思議な声が響いた。私たちはびっくりして、ブリッジの中を見回した。その声はどこから聞こえてくるわけでもなかった。私たちの頭の中に響いているのだ。

「テレパシーだわ！」ニジーナが叫んだ。

（その通りだ。驚くことはない。きみたちも量子結合については知っているはずだ。これは神秘的なものではなく、純粋に物理的な現象だ）

「でも……でも、まだ重力波は届いていないはずなのに……？」

（量子結合は時間には制約されない。過去にさかのぼって、呼びかけられる前に返事をすることさえ可能だが、それではあまりにも不作法だと考えた。だからきみたちが重力波を発信するまで待ったのだ。きみたちは、いうならば私の家の玄関のベルを鳴らしたのだ。だから、こうして私が出た……）

「あ……あなたがメンターナか？」私の声はかすれていた。

（そうだ。きみたちは私に話しかけた3番めの種族だ）

メンターナとの会話

最初のうち、私たちはずいぶん面くらった。人間をはるかに超えた生命体だから、さぞやコンタクトするのは困難だろうと覚悟していたのに、メンターナはまるで人間のような口調で話しかけてきたからだ。

しかし、メンターナの説明によれば、そんなことは当たり前なのだそうだ。彼（と呼んでいいのかどうか）の思考能力は、時間や空間を超越しており、計算速度は無限大で、いかなる有機生命体もコンピューターもはるかに及ばない。どんな思考でもシミュレーションできるのだ。

（きみたちが猫や鳥や虫の鳴き声をまねられるのと同じだ）とメンターナは言った。（私はどんな生物の話し方でもまねられる。古代種族と話した時には、古代種族のように話した。バーサーカーと話した時は、バーサーカーのように話した……）

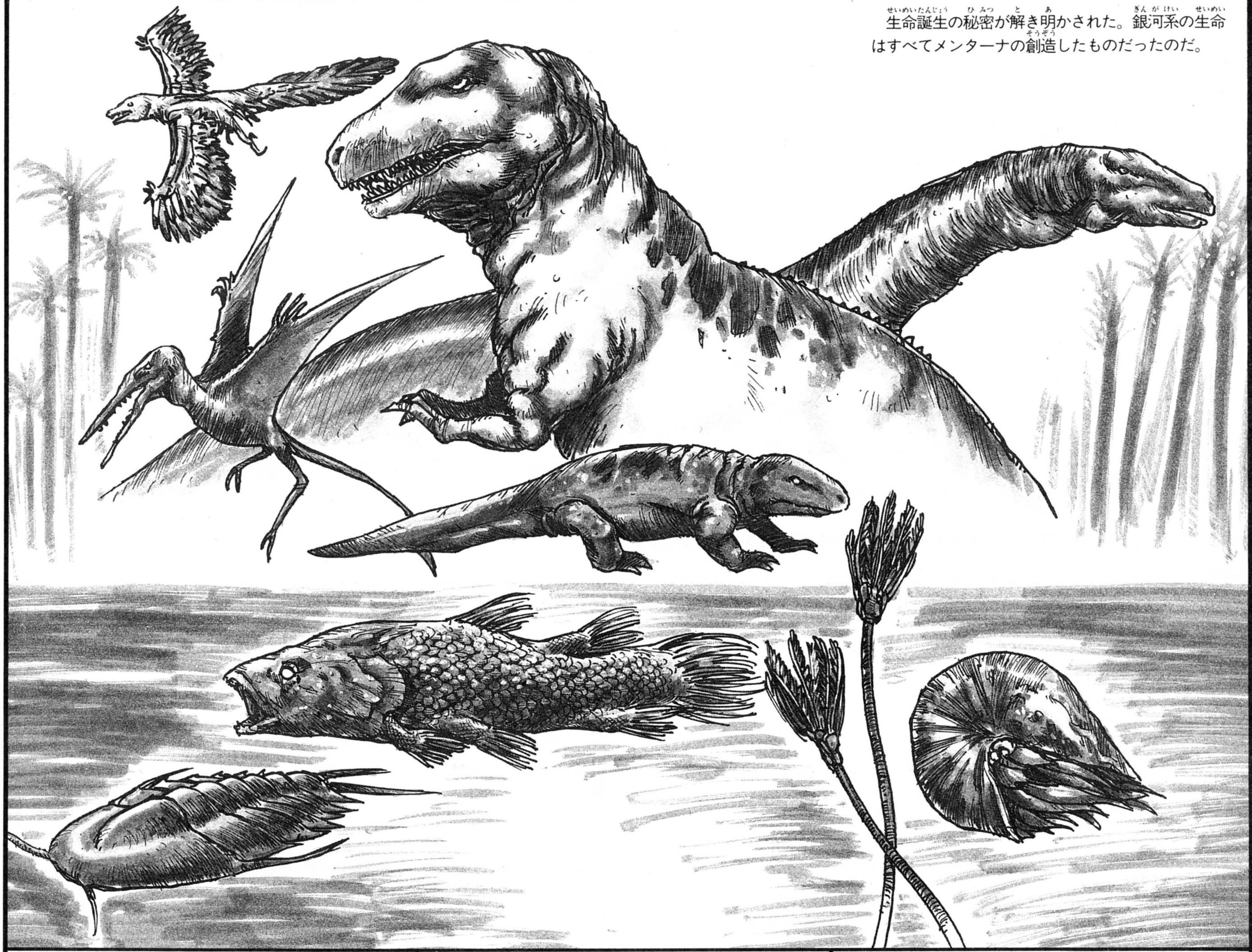
「バーサーカーと!?」

（そうだ。特別扱いはしない。彼らもきみたちと同様、私の子どもだからだ）

メンターナは語ってくれた。かつて、この


ついにメンターナが話しかけてきた！テレパシーによる呼びかけに〈ソードフィッシュ〉の乗員たちは驚く。

生命誕生の秘密が解き明かされた。銀河系の生命はすべてメンターナの創造したものだったのだ。



広い宇宙には、彼の他にはまったく生命体は存在しなかった。トミマツ=サトウ型ブラックホールは非常に珍しいもので、宇宙にたった1個しかなかったからだ。

彼はその状態が不満だった。人間的に表現するなら、「孤独だった」のである。自分以外の生命体、話し相手になってくれる生命体が欲しくなったのだ。

そこで彼は、銀河系内の多くの惑星に、生命の種をばらまいた。目に見えない量子結合の腕を伸ばし、惑星上に存在していた化学物質をちょっといじくって、生命の原形を造ったのである。

地球もメンターナが手をつけた惑星のひとつだった。原始の海に漂っていたアミノ酸をよせ集め、生命の基礎であるたんぱく質やDNAを造ったのだ。あとはその生命が勝手に進化するのにまかせた。

地球型の生命だけではなかった。シリコン生命体、ガス状の生命体、プラズマ状の生命体……あらゆる種類の生命が銀河系にばらまかれたのだ。その多くは絶滅したり衰退したりしたが、何割かは着実に進化して、ついには文明を持つようになった。

進化のプロセスには、メンターナはいっさい干渉しなかった。最初の誕生を手助けしただけで、あとは生物が自分の力で進化してくるのを見守っていたのだ。

しかし、ひとつだけ彼の予想していなかったことがあった。自分以外のすべての生命に憎しみを抱き、抹殺しようとする機械生命体――バーサーカーの出現である。

(このままでは、あとわずか数百万年のうちに、バーサーカーは銀河系の生命すべてを絶滅させてしまう。私にとっては好ましくないことだ)

「あなたの力でどうにかならないのですか?」

(もちろん、私の力なら、バーサーカーをあっさり消し去ることもできる。しかし、私はあくまで進化に干渉したくない。第一、全能の神に祈ればどんな願いでもかなうとなれば、きみたちは努力することをやめ、堕落してしまうだろう)

「では、私たちを助けてはくれないと?」

(そうだ。きみたちはこれまで、ずっときみたち自身の力で生きのび、進化してきたではないか。私はきみたちに期待しているのだ。きみたちが自分の力でこの危機を乗り切るのを)

「わかりました」

ブレイドはきっぱりと言った。その口元には不敵な笑みが浮かんでいた。

「あなたに祈ることはしません。見ていてください。私たちの力でバーサーカーを打ち負かしてみせます――必ずあなたの期待にこたえてみせますよ、メンターナ」

(次号完結)

メディアミクスインフォメーション
MEDIAMIX INFORMATION

映画「ホームアローン」主演のマコーレー・カルキンくん来日!!

7月6日より全国洋画系で公開されるコメディ映画「ホームアローン」。その主演のマコーレー・カルキンくん（なんとまだ10歳！）が来日。スケジュールの合間をぬって、ゲーム好きのカルキンくんは、秋葉原でお買い物。SFCの『ウルトラマン』やゲームボーイのソフトをどっさり買いこんでいったんだって。





⬅お気に入りソフトは『スーマリ』と『ウルトラマン』。

爆人気コミック「いじめてくん」テレカをプレゼント！

スコラ社から吉田戦車のコミック「いじめてくん」の単行本が¥880（税込）で発売されたのだ。そこでテレカを10名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、㊙PCエンジン編集部「いじめてくんテレカ」係まで応募してね。



⬆「いじめてくん」と次回作の「火星田マチ子」のテレカ。希少品だぞ。

「PCエンジン サマーツアー'91」開催！

夏休みに全国7か所で、PCエンジンのイベントが開催されることになったぞ。新作ソフトが自由に遊べる体験コーナーや新システム「スーパーCD-ROM²」の各ニューマシンの展示をはじめとして、特設ステージでは新作ゲーム大会が行なわれるのだ。

おっとそれから、ハドソンのキャラバン「ファイナルソルジャー ワールドカップ'91」やナグザットのイベント「精霊戦士スプリガン日本統一ゲーム大会」も各会場にやってくる予定なので、参加したいキミは要チェック！ くわしい問い合わせは☎03-3464-2059「PCエンジンイベント事務局」まで。

■開催日・会場

●札幌　7月27日(土)／28日(日)
アクセスサッポロ（札幌流通総合会館）

●仙台　7月31日(水)／8月1日(木)
NECショウルーム 仙台サントピア(SS・30)

●大阪　8月4日(日)／5日(月)
大阪ビジネスパーク NECショウルーム C&Cプラザ

●名古屋　8月15日(木)／16日(金)
名古屋国際会議場（白鳥センチュリープラザ）

●広島　8月18日(日)
広島中小企業会館

●福岡　8月21日(水)／22日(木)
博多スターレーン展示会場

●東京　8月27日(火)／28日(水)
サンシャインシティ コンベンションセンターTOKYO

■開催時間　AM10:00～PM5:00（各会場共通）

テーブルトークRPGがわかる「実践RPG」入門

リプレイを中心に、実際のテーブルトークRPGがどのようにプレイされるのかを、わかりやすく解説したのが本書。BNN社から定価¥2,200（税込）で、発売中。



映画「ゴジラVSキングギドラ」制作開始！

ゴジラ映画の新作「ゴジラVSキングギドラ」の制作が開始された。配給は東宝系で今夏公開予定。もうすぐゴジラに会える！



⬅敵はメカキングギドラ！ 早くも新都庁が灰と化す。ちょっと気持ちイイぞ。

かわいい『ツインビー』の乾電池ができたよ！

コナミから超人気ゲーム『ツインビーだ!!』のキャラの単3乾電池が発売されたのだ。キミのGTで使ってみない？



⬅単3電池の4本パックで、定価は¥200。女の子ウケしそうなデザインがよい。

6月号プレゼント当選者

ソフト	県	氏名
エルディス	広島県	石谷諭士
	福岡県	花畑将司
	千葉県	梨本勝
改造町人シュビビンマン2	神奈川県	石動力
	広島県	広本雄互
	兵庫県	目黒英通
ポピュラス	島根県	毎原徹
	広島県	山本秀清
	長野県	牧田慎次
	埼玉県	千田健太郎
	大分県	安部崇
クイズまるごとTHEワールド	大阪府	木戸泰伸
	福岡県	中尾文彦
	神奈川県	赤上裕之
	新潟県	角田珠実
	福岡県	鳥山陽
ハイグレネーダー	茨城県	本橋利行
	宮城県	塩月章裕
	埼玉県	辻浩一郎
	佐賀県	中島秀徳
	広島県	河添梯誉
ヘルファイアーS	神奈川県	中丸文雄
	東京都	本橋秀一
	広島県	岑直美

※SNKがNEO・GEOの全国キャラバンを開催する予定。くわしい問い合わせは☎06-338-8188「NEO・GEOなんでも相談室」（月～土曜、午後2時～7時）まで。

GAME MUSIC おっかけ最前線 第25回

続報！ GMフェスティバル'91!!

GMファン待望、夏の祭典「ゲームミュージックフェスティバル」が今年も開催される。今年はさらにパワーアップの2DAYS！ ということで、参加するGMバンドの情報をお届けしちゃうぞ！

夢の競演、魅力の2DAYS

1stday

ライブ初日に参加するGMバンドは、ゲーマデリック（データイースト）、S.S.T.BAND(セガ)、J.D.K.BAND（ファルコム）の3バンドが予定されている。ライブ初参加のゲーマデリックと、GMバンドの王者、S.S.T.BAND、パソコンGMの雄、J.D.K.BANDと、異色の組合せによるGMライブは、はたしてどの様な盛り上がりを見せてくれるのか？ 各GMバンドファンならずとも要チェックのライブだ！



ゲーマデリック
データイースト

ライブ初参加の、データイーストサウンドチーム。代表作は「空牙」、「ダークシール」、「エドワードランディ／スーパーバーガータイム」。

S.S.T.BAND
セガ



GMバンドのカリスマ的存在セガサウンドチーム。代表作は「スーパーソニックチーム」「ハイパードライブ」「フォーミュラ」。



J.D.K.BAND
ファルコム

一部に熱狂的なファンを持つ、ファルコムサウンドチーム。代表作は「J.D.K.BAND」「イースIII J.D.K. Special」。

2ndday

2日目は矩形波倶楽部（コナミ）、アルフ ライラ(カプコン)にくわえ、初日にも出演のS.S.T.BAND(セガ)の参加が予定されている。このライブで注目したいのは"新生"アルフ ライラだ。いままでのカプコンサウンドとは一線を画した、躍動感あふれる曲の作りはまさに"必聴"といえよう。ライブ初参加とはいえ、楽しみなところだ。"究極のインストゥルメンタル"を目指してノリにノッてる矩形波倶楽部も見逃せないぞ。

矩形波倶楽部
コナミ



実力派のコナミサウンドチーム。代表作は「矩形波倶楽部」「グラディウスIII」「サンダークロス」「でたな!! ツインビー」。



アルフ ライラ
カプコン

カプコン新生サウンドチーム。代表作は「ファイナルファイト」「大魔界村」「ストライダー飛竜」「エリア88」「ストリートファイターII」。

S.S.T.BAND
セガ



「GMF」連日参加のS.S.T.BAND。「フォーミュラツアー」も大盛況のうちに終了！ ただ今、GMFに向けて練習のまっ最中！

GMフェスティバル'91

日時 7／30(火) 16：30会場 17：00開演
　　 7／31(水) 16：30会場 17：00開演
場所 東京中野サンプラザ
GMバンドの熱いライブがキミを待つ!!

GMフェスティバルチケット優先予約の申し込みは→ P.57

GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
6／5	でたな!! ツインビー	CD	キングレコード
6／5	ミュージック・フロム・ダイナソア	CD	キングレコード
6／21	ナムコ・サウンドエクスプレスVOL.5 ローリングサンダー2	CD	ビクター
6／21	新大陸（ZUNTATA)	CD	ポニーキャニオン
6／21	ダブルドラゴンIII ザ・コンバット・ライブス	CD	ポニーキャニオン
6／21	パーフェクト・セレクション・パロディウスだ！	CD	キングレコード
7／5	プレプリマ2	CD	キングレコード
7／21	THAT'S ATARI MUSIC	CD	ポニーキャニオン
7／21	765メガミックス	CD	アポロン
7／21	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI	CD	キングレコード
8／21	J.D.K.BAND SECOND	CD	キングレコード
8／25	ドラゴンナイトII	CD	ポリスター
11／25	スーパーリアル麻雀PIV	CD	ポリスター
未定	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII	CD	キングレコード
未定	パーフェクト・コレクション・ソーサリアンIII	CD	キングレコード
未定	パーフェクト・コレクション・悪魔城ドラキュラ	CD	キングレコード
未定	コナミ・エンディング・ベストアルバム(仮)	CD	キングレコード

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
6／21	TVゲームの歴史-カプコン編-	VIDEO	ポニーキャニオン
6／21	TVゲームの歴史-ナムコ編1&2-	LD	ポニーキャニオン

おたより募集

このコーナーではみなさまからのお手紙をお待ちしております。GMのことならなんでもOKです。ジャンジャンおたより送ってくださいね。

THE ROAD OF MASTER UP!



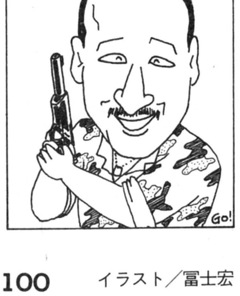
植山幹郎の
新ゲームデザイナー養成講座
実践編

マスターアップへの道

いよいよ、ゲーム作りの骨組みにとりかかろう。まずは基本設定やキャラクターについての提案だ。キミたちも盛りだくさんのアイデアをドシドシと送ってくれよ。マスターアップへの道は、今始まったばかりなのだ！

第2回

基本となる設定を考えてみよう



植山幹郎
ゲームディレクター

㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長

ゲーム作りと映画作りの共通点について考えてみる

会社のすぐ近くにレンタル・ビデオ店があるんですが、ときどき中古ビデオを販売しています。そこで懐かしい『暴力教室』を買ってきました。1955年の作品ですから、モノクロの骨董品です。TV映画の『コンバット』のサンダース軍曹でおなじみの、ヴィック・モロー様が不良少年役で出ています。

映画の内容は校内暴力が軸になっていて、人種問題、少年犯罪、教師の教育姿勢など、さまざまな社会問題が実にうまく盛り込まれ、今見ても十分見ごたえのある作品だと思います。使用されている音楽も、『ロック・アラウンド・ザ・クロック』という曲で、ロックンロールの元祖といわれている名曲です。

よいシナリオとよい演出、それにカッコいい音楽と、昔の映画はこのへんがシッカリしていたように思います。最近は小手先のテクニックが先行して、何回も見たくなるような作品が少ないように思います。

私も高校生のころは年間200本くらいの映画を見ていました。駄作も名作も問わずに、とにかくたくさん見ました。好きな映画は何回も見にいきました。そこでわかったことは、仕掛けのすごさや役者の力だけでは素晴らしい映画はできないということです。

まずよいシナリオがあって、次にそのシナリオを生かす役者と演出があり、最終的には編集作業を経て、その作品の出来が決まると思います。まあ、この場で私の映画論を語ってもしかたないんですが、こんな考え方が、今の私のゲーム作りのベースになっているのではないか、と自己分析しています。

では本題に入ることにしましょう。ゲーム企画の立ち上がりは、実に混沌としたところから始まります。以前から漠然と頭の中にあったものや、あるとき突然思いついたアイデアなどが発端になります。頭の引き出しに入っている細々とした情報を、必要なときに片端から引っ張り出しては寄せ集めて、肉付け作

イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

業を行います。その肉付け作業をした内容が、紙に書かれると企画書になります。これがさらに突き進んで、1Vに何ドット動くとか、データが何キロバイトとか、話が細かく具体的になってくると、これが仕様書になるというわけです。

森の木が突然に襲ってきたり 城の壁が動いて迷路になったり

さて、今回の企画のトリガーは、5人同時プレイのアクションRPGということでしたね。当然、このコンセプトを基にして、主人公のキャラクターや敵のキャラクター、さらに時代設定やゲームの世界観などを考えていかなければいけません。しかし、ゲームの企画を考える上で、どうしても注意しなくてはならないことがあります。それは、ゲームをミーハー向けで、かつインパクトのあるものにするということです。

ですから私のゲーム作りの考え方には、オタク向けとかマニアックなゲーム作りというものはありません。なぜなら、どんなに素晴らしいゲーム・システムであっても、遊び方が難解で理解するのに時間がかかったり、パッドの操作が複雑だったりすると、ゲームのよさをわかってもらう前に、プレイヤーに見離されてしまうからです。ですからパッドの操作はできるだけシンプルに、ゲームはイージーにできるようにしなければなりません。つまり、操作しやすく、すぐ遊べる、これが私のいうミーハー向けということなのです。基本的には、マニュアルを見なくてもすぐ遊べるゲームが望ましいわけです。

次にインパクトですが、画面を見たプレイヤーがビックリするとかワクワクするとかの見た目のすごさと、斬新なアイデアが採用されていて、今まで見たゲームと違う印象を与える必要があります。いってみれば、プレイヤーにとってゲームとは、発見だと思います。「この先に何があるのだろう?」と期待しながら、先へ先へと進んでいくわけです。どんな風景や地形が、またどんな敵が現れるのかと、ワクワクしながら進んでいくのです。ゲームの作り手は、そんな期待にこたえられるだけの仕掛けや演出を用意して、プレイヤーをゲームの世界に引き込まなければなりません。つまり、グラフィックが美しいとか、演出が派手であるとか、BGMや効果音がすごいとか、要するに遊んでみたくなるような見せ方が必要なのです。もちろんこの他にも、ゲーム市場やセールスポイントを考慮したゲームのコンセプトや、飽きないゲーム作りということも忘れてはなりません。



⬆これが植山先生から編集部に送られてきたイメージイラストだ。これからどんなゲームになっていくかワクワクするね!

今のところ、ゲームコンセプトの柱としては、5人同時プレイのアクションRPGとしか決まっていませんので、今回は私がラフなアイデアを適当に出しておきましょう。それに合わせてみなさんの方からも、アイデアを送ってきてください。仲間になるキャラクターとか敵のキャラクター、あるいは仕掛けなどを書いて送ってくれれば幸いです。

たとえば、森の木が突然歩き出して襲ってくるとか、城の中の壁が動いて迷路になるとか、メモ書き程度で結構です。面白そうなものはドンドン採用しようと思っています。

企画会議に参加したい人は ドシドシハガキを送ってくれ!

それでは、大まかな設定をお話しします。ただし、設定といっても、頭の中に漠然とあるイメージだけですから、ありきたりのパターンのものですが……。

時代は西洋の中世といったところで、映画の『コナン・ザ・グレート』のような感じです。悪の帝王に支配されている国の話で、王座を奪われた勇者が立ち上がったところから話は始まります。その若者が旅を続けていくにしたがって成長し、やがて悪の帝王を滅ぼして王座を奪回し、かつての平和な国を蘇らせる。とまあ、こんな感じでしょうか。仲間としては、戦士、魔術師、僧侶、妖精、吟遊詩人などを考えています。各人にスピード、攻撃力、防御力などのステータスを持たせて、それぞれがレベルアップできるように考えています。

さて、企画書を作成する方法としては、ゲームデザイナーが全てをキッチリ決めて作成する方法と、必要に応じてプロジェクトチーム全員でアイデアを出し合い、それらをまとめて作成する方法があります。今回は、このように公開された場でのゲーム作りですから、誌面を通じてやれる方法を試行錯誤しながら企画書を作成したいと思います。

まずは立ち上がりですから、各自が勝手に思い思いのことをいい合いたいと思います。それから使えそうなものを選び出して、さらにアイデアを膨らませて肉付けをしていきましょう。

それからタイトルなんですが、ある程度ゲームのイメージが固まった段階で決めようと思います。また、ターゲットをHu-CARDにするかCD-ROM^{2}にするかもあとで決めることにします。

最後に仙台市の大友くんの質問にお答えします。PCエンジンに使用されている音源はPSGです。ゲームミュージックやふつうの音楽と同様に作曲します。それから五線譜に書かれた音譜やら休符を、コンピュータにわかるデータに変換して使っているのです。

それではみなさん、お手紙なりおハガキなりをお待ちしています。

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部 ゲームデザイナー講座係

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



東京おもちゃショーでついに正式公開されたPCエンジン新構想。今月は、読者のみんなから寄せられたアンケート結果をもとに、いろいろ考えてみたぞ。

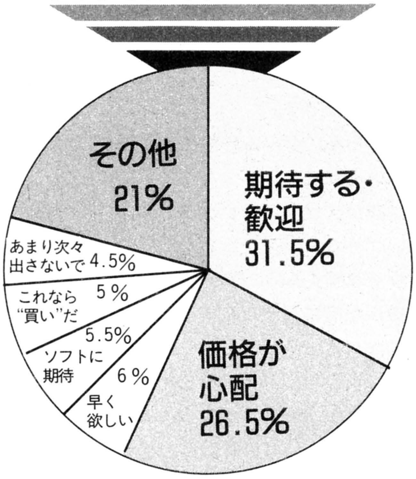
PCエンジン新構想への期待

先月号のアンケート「PCエンジン新構想について……」を集計してみたところ、右のグラフのような結果になった。これによると、過半数の人が基本的に（価格さえ高くなければ）賛成と考えているようだ。実際、他機種やパーソナルコンピュータのバージョンアップと異なり、今までのユーザーでも新機種対応ソフトで遊ぶことができるのだから、このようなPCエンジン全体を盛り上げるような新製品が出れば、旧機種のユーザーにとっても質の高いソフトが増えていくのだ。たしかに、コアグラを買ったばかりでコアグラIIの情報を見て不満に思っている人なども少なくないようだけど、性能的には同じものなので、買い替える必要はまるでない。

予想通り「価格が心配」という意見が多かったが、今回の新製品は定価を抑えるというのを第一に考えているようで、大多数の人が予想しているより若干安めぐらいで発売されると思う。ただし、スーパーシステムカードについては、生産原価が高いので極端な安値は期待できないだろう。

他に「あまり次々出さないで」という意見も目立った。これはすでに持っている人の不満がほとんどのようだが、上で書いたように、今回のバージョンアップは旧ユーザーも恩恵を受けるということでガマンしようね（と、自分にも言い聞かせる筆者であった）。

7月号読者アンケート



読者の意見は賛否両論だが……

7月号アンケートの意見のうち、多数少数関係なく、目立った意見をいくつかピックアップして回答・説明していこう。

●思った通り現行機種にはシステムカードで強化か。うれしいよー。

その通り。これが今回のバージョンアップに際してHEがもっとも胸を張る点だ。

●バッファだけでなく、バックアップの容量も多くして欲しかった。



これも旧ユーザーを配慮してらしい。これはハドソンから出る「天の声バンク」を使用することで解決できる。

●価格が気になってたまらない。スーパーROM²が5万円くらいになって欲しい。

正式な定価はまだ決まっていないけど、これより安くなる可能性は大！

●かっこいい。

●スーパーROM²の型がださい。

形については両論あった。同様に色についても両論あったが、こちらは「ださい」派が多かった。私個人の意見としてはDUOはかっこいいと思う。スーパーROM²は……。

●さすが日電。しょっちゅうモデルチェンジしますねー（皮肉）。スーパーROM²はいいとして、コアグラIIはいらないのでは。いっそ16ビット化すりゃいいのに。

16ビット化を求める意見もけっこうあった。しかし、16ビット化すると旧ユーザーの切り捨てになる可能性が高いから、むずかしい問題だね。

●コアグラIIでしかできないゲームができるかどうか心配。

大丈夫。コアグラIIで動くゲームは全てコアグラで動く。なぜなら、中身が同じでデザインが変わっただけだから。DUOも同様。アダプター類はつながらないけどね。

●ROM²のアクセスがスーパーカード１枚で少なくなるからいいと思う。

もし誤解しているといけないので説明するけど、スーパーシステムカードを使っても、2M対応ソフト以外は以前と同じスピードなので、今までのゲームは速くならないよ。

●ROM²を持っているのでカードを買えばスーパーROM²と同じになるんでしょ？

基本的には同じになるはず。実は、独立してCDプレイヤーとして使える分、旧ROM²の方が優れていたりして。

 イラスト／星野由美子

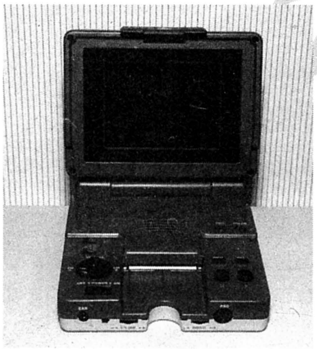
おもちゃショーで初登場の注目ハード

PC Engine LCD-TV(仮)

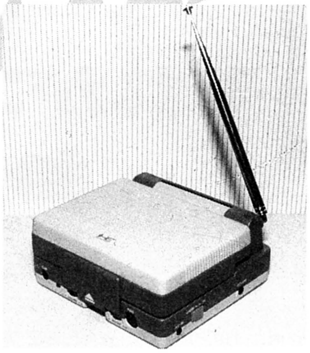
まるで噂にも上っていなかったLCD (Liquid Crystal Display：液晶ディスプレイ) 付きのPCエンジン。現物を見たが、これはすごい。DUOモニターとほぼ同じサイズの液晶画面とTVチューナーがついたコアグラだ。コントローラーも、本体に付いているGTと同様なものの他にターボパッドなどもつながる。また、拡張端子が付いているので、各種アダプター類やROM²をつなぐことができる。外付けバッテリーパックで電池使用までできるときたら、GTは立場がない。

しかし、これにも欠点はある。まず第一に旧ROM²にはつながるが、スーパーROM²にはつながらない。このままでは本体が厚くて挿し込み口にひっかかってしまうのだ。もう1つは値段が高いことだ。今のまま発売しようとすると1台10万円ぐらいになってしまうらしい。

致命的な欠点もあり、まだまだ参考出品だが、欠点が克服されればポータブルゲーム機の標準にさえなれるパワーを感じた。



⬆LCDを開いたところ。手前に見えるのがコントローラー部分だ。



⬆LCDを閉じたところ。ダブルバーガーぐらいの大きさだ。アンテナも見える。

天の声バンク

いままで天の声2などのバックアップ容量不足に悩んでいた方達のためにハドソンがやってくれました。バックアップデータを吸い出してそれを記憶しておける、文字通りの天の声バンクの登場だ。Huカード形式で容量は天の声2にして4つ分。リチウム電池での記憶なので電池寿命がきたら使えなくなるが、約7年は使えるそうなので、ほとんど心配はいらないだろう。8月発売予定、定価3,880円(税別)。



⬆RAMと電池入りでサイズはスーパーシステムカードと同じ。

GT パワーパック

名前の通りGT用の携帯用バッテリーパック。使用時間は約4時間だ。少し短いかな。以前PCIAで作ったものと異なり、市販の乾電池を入れて使うことはできない。そのかわり、充電式で何度でも使用できるから、こちらの方が長い目でみて得だろう。

なお、この製品はHEではなく樫木総業株式会社が販売元である。8月末発売予定。定価6,900円(税別)。



⬆ベルトにつけて持ち運べる。少々重いのが欠点と言えば欠点。

おたよりカムカム

いくいくパラダイス

腹がへった。まともなことを書こうとしても、目の前にうな丼、麦とろ（最近とろろが食べられるようになった）、レバ刺、ステーキなどが浮かぶだけだ。そういえばサルの脳ミソって珍味なんだってね。

サルは毛深いので、暑いのがキライなんだじょ——！



サルボン木村のコピー選手権

よぉ、みんな元気か？　なんか最近、めっきり暑くなってきちゃったじゃん。ま、もーいくつ寝ると夏休みだもんな。いーな、おめーらは夏休みあって。木村の住んでる動物園（ウキキッ）には夏休みなんかねーぞ。

百獣の王

今月のええケツしとんな

『コブラII 伝説の男』

Hアニメの上をいく……それがコブラのねーちゃん

山口県　純ちゃんの耳

2000MAC

そうそう！　じつは木村も、つねづね『コブラ』のねーちゃんのカゲキさには恐れ入ってたんだ。いやぁ、あのケツ、あのオッパイ。ハンパじゃないっスよ。あんなコスチュームで町歩いたら、スゴイよな。ま、スゴイといえば、コブラのモミアゲも、そーとーなモンだけどな。いまどきいねーよ、あんなモミアゲ男。

今月のアレじゃねーよ！

『マンホール』

……あ……あれか……!?

宮城県　天声!!　勝負師蓑川

1500MAC

おい、蓑川。「あれ」ってなんだよ。まさか、『マンホール』で「○ン○の穴」を連想したんじゃねーだろな。じゃ、なにかよ。あのゲームはマ○○の穴を探検するゲームかよ。探検すんじゃねーよ、そんなモン。

今月のイカ天（死語？）忍者

『ハットリス』

きさま、忍者だろ!!!!（……それはハットリくんか……）

神奈川県　イボンヌFC

1000MAC

ハットリくん一家がバンド組んだら、やっぱ「ハットリス」って名前つけんのかな。そんなら木村も、とーちゃんとかーちゃんをメンバーに入れて、「キムラーズ」作っちゃうぞ。誰も聞きに来んわな、きっと。

『エルディス』

今月のエルディスくん

これがほんとの、うる星やつら

埼玉県　アヘッアヘッ

500MAC

『エルディス』ってさ、声が出るのはいいけど、ウルサイんだよな。よく、駅のホームなんかで声高にひとりごといってるアブナいオッサンがいるが、あーゆー人を、今後「エルディスくん」と呼んであげよう。

『PC原人 2』

今月の私は和田アキ子がキライだ!

パッと見たとき、和田アキ子かと思った……。

島根県　来間隆

500MAC

なんかさー、サルになってから「和田アキ子」に似てるとかいわれちゃってさー、迷惑してんだわな、ワシ。どーせなら、牧瀬里穂に似てるとかいわれたいじゃん。え、ずーずーしいって?　ウキーッ(怒)!

にがお絵コーナー なのうっふん♥

……ふふん。みんな、よく飽きもせず、きたねー顔のイラスト送ってくるなー(あ、木村の顔がきたねーのか?)。だが、今回、木村は仲間を見つけた。北海道の"サルダス"、そーか、おめーもサルだったんか。それにしても、ワキの下にブラさがってるバナナはなんだ。ワキ毛かなんかで、縛ってあるのか?　なかなか便利そーな仕掛けだ。

ま、サルじゃないヤツラにはわからんだろーが、サルの生活もいいモンだぞ。バナナとラッキョさえあればシアワセに暮らせるのだ。



⬆山形県/サシスッペ　ボウズがプリティ。400MAC。



⬆兵庫県/大好きイボンヌ　バケモノだな。400MAC。



⬆東京都/息がくさい　チョンマゲみたい。500MAC。



⬆北海道/サルダス　サルは人類ではない。500MAC。



⬆神奈川県/ZEPHYR　ド迫力!!　400MAC。



⬆北海道/イボンヌのいとこ　みにくい牛。400MAC。

なめとんのかおメーは!!

「コピーをボツにするとKTビルを襲撃するぞ」とゆー脅迫ハガキが届いた。千葉県の"中カな・パイパイ"、おめーだ。オロカモノめっ、木村がそんな脅迫に屈すると思うかっ。でも、本気だったらコワイので、100MACあげよう。

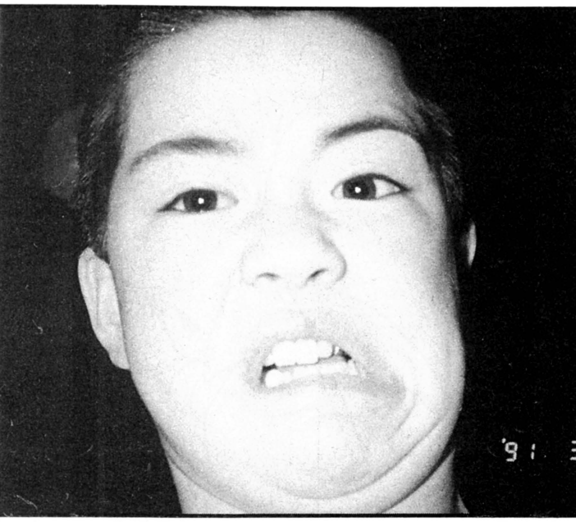
最後に一発

ところで、木村の友人(姉妹とゆーウワサもあるが……)の「中村うさぎ」が、角川スニーカー文庫から、お笑いファンタジー小説を出した。タイトルは『極道くん漫遊記』、430円(税込)である。買ってやってくれ。以上、である。



まぬけづらさん いらっしゃ〜い

今月のチャンプ



⬅青森県／アヘアヘ　口がヘンな形にゆがんでいるところが特徴的だな。大イチョウが似合いそうなまぬけづら。めざせ、第2の貴花田!!

準チャンプ



➡千葉県／セクシーターザン　まぬけづらの常連。若いのにジジイくさい顔しているところがグッド。

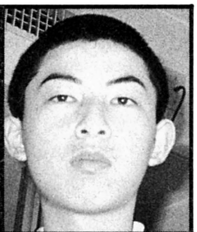
今月のチャンプは青森県の"アヘアヘ"に決定！「TVでヘビがカエルを食べる気色悪い場面を見たところ」だそうだ。ずい分ショックだったみたいだな、口がスゲェ形にひん曲がっているぞ。そのひん曲がった口に、2000MACを進呈しよう!!　そして、準チャンプは千葉県の"セクシーターザン"。なんともいえないまぬけづらがいい味出しているよな。1200MACを贈るぞ！

その他のまぬけづらさんたちも、まあがんばってくれている。まずは宮城県の"勝負師箕川とゆかいな仁"が送ってきた写真。「これは2年前のおれ。坊主頭というのは恥ずかしいものだな。ちなみにいまはもっとましです」とのことだ。この写真だってヘンタイぽい感じはあるけど、かなり美形に写っているじゃないか。美川憲一と呼ばれているらしいが、それはうなずけるぞ!!　800MACを捧げよう。今月は2人も女のコの写真が届いた。青森県の"奇妙な意味不明"からはお姉さんの幼少時のもの、愛知県の"1、2、3ダアー"からは友だちのだ。やっぱり女のコは迫力に欠けるのが残念!!　それぞれ500MAC。ほかの2人にも、500MACだ。

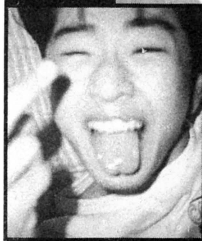
その他のまぬけづらさんたち



➡青森県／奇妙な意味不明　「姉の顔は不気味だ」ってあるけど、フツーの顔じゃん。



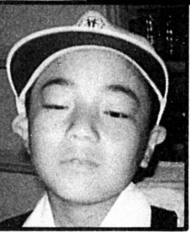
➡宮城県／勝負師箕川とゆかいな仁　目がすわってる感じが異常ぽくて好きだ！



⬅愛知県／のり子　髪の毛がボサボサだけど、けっこうプリティな笑い方だよ。



⬅愛知県／1、2、3ダアー　ペンネームから考えると猪木氏のファンか？



➡山口県／もぐろふくぞう二世　笑ウせえるすまんに似てないこともないよな。



クイズの花園

正解者の中から5名に1000MAC

今月のクイズはダブルのシークワーズだ。左ページに29、右ページに28ある、みんながよく知っているゲーム名を探してほしい。タテ・ヨコ・ナナメどの方向に進んでもよい。ただし、小文字は全部大文字になっているので注意（例ァ→ア）！すべてのゲーム名を探し出すと、左ページにあるが、右ページにないものがひとつだけあるはずだ。それが今月の答え。しめ切りは7月15日だよ!!

チヤイグアウトランームドツデバドーハイダ
ヤバンーヤジンエヴアーバイワスロクダラン
ンパラソルスタージヤツキーチエンイイキド
ジズワボンバータンゴラドトンイセアツモゲ
ゴニサーカツスラユピポヴサインスクトカマ
クツルトリトスピンペアフタププボロメエル
メクイオツーダブルリングウラーータルルハ
グシザザサングースゴモラスルダタイヘデト
リウグケイースⅢロバステイールボタンイス
ルナエモモタロウデンセツⅡガーサンタスラ





ド	タ	ン	モ	モ	タ	エ	ナ	グ	ザ	ツ	ト	ス	タ	ジ	ア	ム	ン	パ	ケ
ー	イ	ド	ア	モ	グ	ン	ー	ム	ド	ツ	デ	ス	ピ	ン	ペ	ア	エ	ラ	バ
ハ	タ	ゲ	イ	ザ	タ	イ	ー	ス	III	グ	ー	リ	ー	ワ	パ	チ	チ	ソ	ス
イ	ン	マ	イ	ア	ウ	ロ	ラ	ク	ロ	ス	ワ	イ	バ	ー	ボ	ン	ー	ル	テ
ダ	ブ	ル	リ	ン	グ	プ	ウ	パ	ワ	ー	リ	ル	ー	ボ	ク	ツ	キ	ス	イ
ノ	ウ	ハ	ウ	コ	ス	エ	ン	デ	ズ	ス	リ	ア	ノ	メ	ユ	ノ	ツ	タ	ー
ジ	ル	ト	ニ	ア	パ	ル	ド	セ	ン	ニ	ブ	ア	ヴ	エ	ン	ジ	ヤ	ー	ル
パ	ラ	ス	イ	ー	チ	デ	ー	モ	イ	セ	ツ	リ	グ	メ	ク	ゴ	ジ	エ	ン
ン	ゴ	ラ	ド	ト	ン	イ	セ	タ	ン	ダ	ツ	ク	ロ	ス	ス	ラ	ユ	ピ	ポ
グ	ダ	カ	ツ	ト	ラ	ス	タ	ン	サ	ー	ガ	II	ー	ダ	ー	ロ	ト	モ	ン

7月号の当選者発表をしま～す!!

正解は「絶好調」でした。下記の5名に1000MACずつ贈ります。おめでとう！淡路啓（群馬県）、柴田裕史（静岡県）、島田しのぶ（富山県）、北川麻里（石川県）、長野芳幸（香川県）。敬称略です。

天声珍語（てんせいちんご）

ヤクやれば苦あり　意味／一度とりかえしのつかないことをすると苦しむぞ！ということ。勝元社長に贈りたい言葉だ。500MAC。（千葉県／セクシーターザン）

うんこキチン　意味／何事もキチンとやろう。"温故知新"がコレだもんな。ベトナム人はキチンとした人々らしい。400MAC。（東京都／ベトナム難民）

蛙のつらに和田勉　意味／見分けがつかないことをいう。確かにイボガエルと和田勉の顔なら見分けがつかないかも……。500MACを贈るぞ。（岩手県／放送禁止男）

家畜の勢い　意味／家畜がエサを食うようなすごい勢いで食事をする奴のこと。食い方が下品な奴っているよな。400MAC。（栃木県／須玉金造）



親しき仲にも冷気あり　意味／仲がよくても心の中まではわからないということ。（神奈川県／愛してちょうだい）なかなか含蓄のある表現じゃないか！　な〜んていうほどでもないか。400MAC。

腹がへってもいくさは食えぬ　意味／いくら落ちぶれてもいくさは食うなという教え。（山梨県／タケシ丸）食えといわれても食いたくないわい、いくさなんて。400MACだよ。

負けるが桂三枝のサンコンさんいラッシャー板前　意味／桂三枝とサンコンとラッシャーが揃えば、怖いものなしだと思う。（富山県／イーペーコー）何がなんだかよくわからんが、1つの珍語に3人もの有名人名を入れたのは新記録だ!!　誰にも自慢できない記録に600MAC贈呈。

コマンタレブー!!　これって何語だったっけ

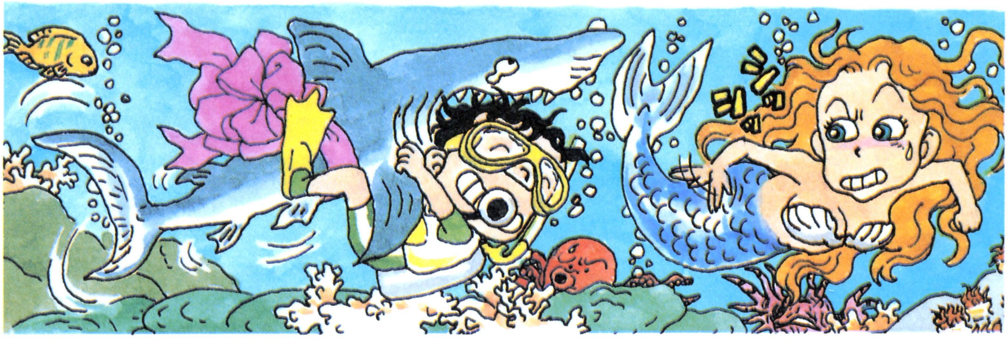
おたより大募集中!!

先月号でも募集したが、画期的な新コーナー「さかさ言葉でドン！」と「ゲームイラスト展」で引き続き投稿を待ってるぜ!!　忘れっぽいオメーらのためにモ1回だけ新コーナーの内容を教えるから、よ〜く聞きやがれってんだ。「さかさ言葉でドン！」はフツーに読むとフツーだけど、逆から読んでもちゃんと文章になっているって言葉を募集する。「ブタ耳殿下→かんで！　耳たぶ」や「わたし負けましたわ」などの回文ものでもよい。ゲーム名が入っているとポイントアップするぜ。「ゲームイラスト展」はゲームの中の1シーンをイラスト化したものを募集する。ゲームキャラの似顔絵をただ描くんじゃなくて、実際やったゲームの中で気に入ったシーンを描いてくれ。イラストは必ず黒のペンかスミで!!

●●●●あて先●●●●
〒102　東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成、杉山真理　クイズ作成／草野公平





COME! COME!! PRESENT



今月も、超豪華なプレゼントがよりどりみどり。とくに新作ソフトは大作ぞろいだぞ。このチャンスをのがさず、どしどし応募してくれ!!

SOFT

ライザンバーII



データウエスト
発売中／￥6,800

⬅パソコンから移植のSTG。美しいグラフィック、迫力のサウンド。どれをとっても一級品だ。

5名

魔笛伝説アストラリウス



I.G.S.
発売中／￥6,300

⬅5つの大陸を舞台に見習い音楽家たちが大活躍。今までにない戦闘システムの新感覚RPG。

3名

戦国関東三国志



インテック
発売中／￥7,800

⬅武田、上杉、北条の3大名から1人選んで関東の覇者となるのだ。戦国SLGファンにオススメ。

5名

パワーイレブン



ハドソン
発売中／￥5,800

⬅友だちとの対戦プレイが熱いサッカーゲーム。1人プレイでは、勝つごとに仲間がふえていくぞ。

5名

GOODS

10名 『ヴァリスIV』ステッカー

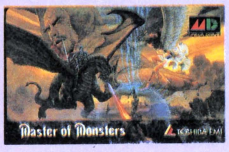
提供／レーザーソフト日本テレネット



➡『ヴァリスIV』のカッコイイステッカー。ゲームの発売は、もうちょっと待ってね。

5名 MD版『マスターオブモンスターズ』テレカ

提供／TOSHIBA EMI



➡7月下旬発売のMD版『マスターオブモンスターズ』のテレカを5名に。

10名 カプコン最新アーケードゲームポスター

提供／カプコン



➡超人気『ストリートファイターII』と最新作『クイズ三國志』のポスターをセットで。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに正直に書いてね。今回のしめ切りは7月26日（当日消印有効）。ポストへ走れ！



COME ON!

HOW TO WIN

マル勝PC直伝 攻略法のページ

キャラバンモード完全攻略!!

F・S&スプリガン

PART 1

FINAL SOLDIER

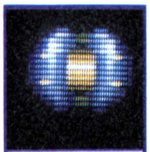
2分モード

ハドソン／7月5日発売／¥6、500

STG　4M　B・U

今年の夏もハドソンの全国キャラバン！ 全国各地で開催されるハイスコア競争にうち勝つためには、敵はもちろん、戦場となるマップを熟知する必要がある。2分モードの敵キャラリスト&完全マップを紹介するぞ！

ザコキャラ一覧



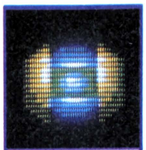
ボブ　100点

けっこう直線的な動き。編隊で移動する。弾を撃つことがあるので、うかつに近寄らないこと。



パマドライ　1000点

前方からまっすぐ飛んでくる。弾を当てるとゆらゆらと画面外へ逃げようとする。ちょっとカタい。



ナロビア　200点

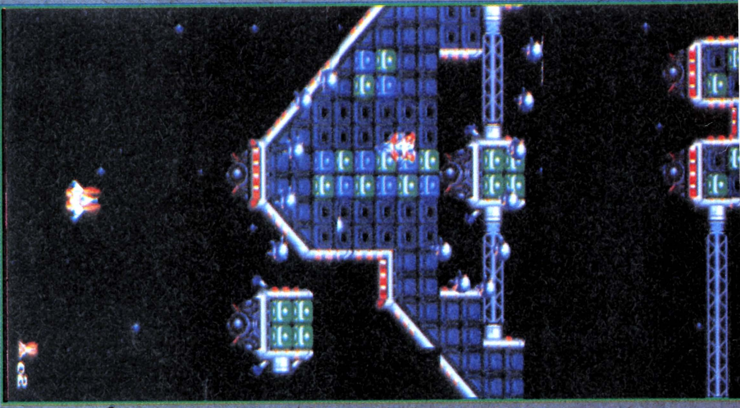
編隊を組み、ゆらゆらと降りてくる。ビサラよりは動きがあるけど、たいして苦労もなく倒せる。



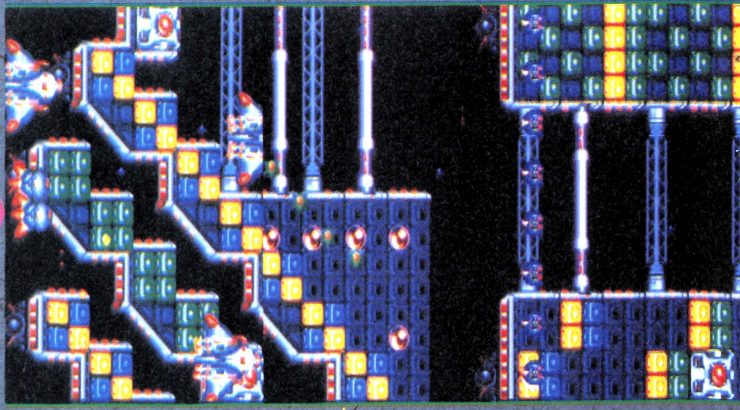
ビサラ　100点

編隊を組み、波を描くように降りてくる。はっきりいってただのザコ。

START



一番速いスピードでスタートしたらスグにスピード変更。自機をうまく操作できるようにしたい。

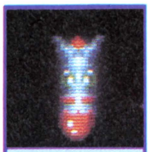


チャロが左右に連続して4機出現する。本体を破壊すると、5000点、逃亡時にばらまくリットは300点。本体を叩いた方が得。

B2が登場した後、当分の間パワーアップアイテムが登場しない。絶対に敵の攻撃をくらわないように！



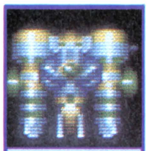
オログ・ハイ　200点
編隊で上から登場し、円を描いた後に、自機に突っ込んでくる。けっこう楽に撃破できる敵だ。



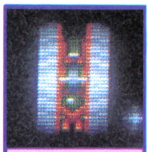
リップ　300点
前方から一直線に飛んでくるミサイル。スピードがまちまちなので、うっかり接触しないように。



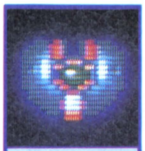
BZ　5000点
かなりのカタさ。左右に大きく蛇行しながら降りてくる。ギリギリまで接近し、連射で倒せ！



バスタログ　1000点
コイツの動きもけっこうトリッキー。後方に向かってレーザーを発射するので、注意が必要だ。



ゾアリア　1000点
トリッキーな動きをし、停止したときに弾を吐く。パワーアップしていれば楽勝。



テギ・ノア　500点
横一列に編隊を組み、かなりのスピードで降りてくる。できれば逃さず全滅させたい。



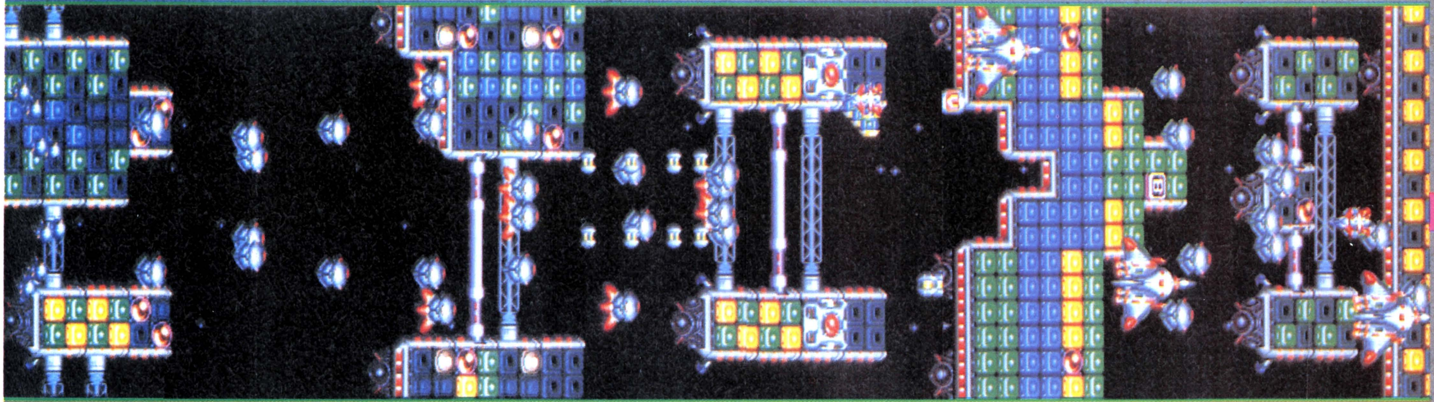
リット　300点
チャロから吐き出される機雷。けっこうカタいわりに点数は低い。チャロはリットを吐く前に倒せ！



チャロ　5000点
画面左右に出現し、しばらく静止した後に、リットをばらまきながら猛スピードで逃げる。



B2　5000点
高得点だけあってカタい。3方向に通常弾を撃つが、接近して連射すれば、弾の発射前に倒せる。



POWER

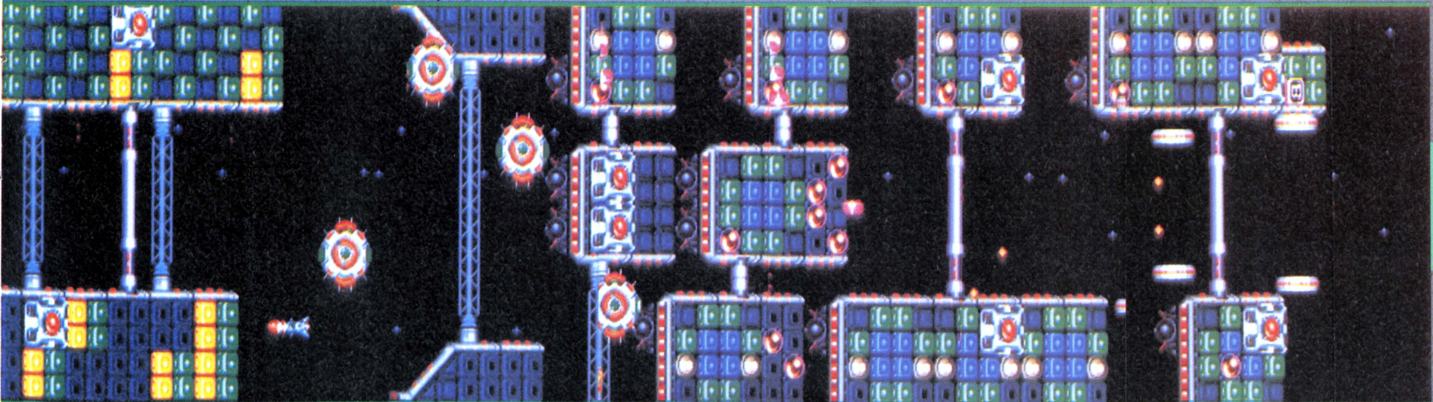
巨大な爆撃機B2が、全部で4機登場する。ギリギリまで接近して、すばやく撃破しよう。

POWER

大きな地上ブロックは、破壊すれば5000点！ かなりのカタさではあるが、かならず破壊しよう。

撃つと逃げ出すパマドライ。1匹1000点は、かなりおいしい。ちょっとカタくて倒しづらいけど、逃さず叩きたいところ。

POWER



次ページへ

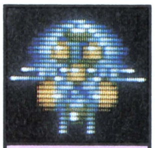
ザコ敵がいっぱい！ 地上物も多いので、ここでどれだけ稼げるかが、高得点をあげるためのカギとなる。動きがつかみづらい敵が多いので、接触してパワーダウンしないように！

BONUS 40000

BONUS 40000

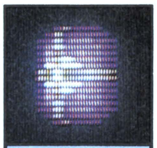
BZが2機出現。コイツをすばやく倒すと、ボーナスキャラのパブロが出現する。2匹で8万点は大きいぞ！

ザコキャラ一覧



ヴァイ・ロー 300点

画面横から出現する。一匹だけに見えるけど、何匹か重なっている。見くびると痛い目にあう!



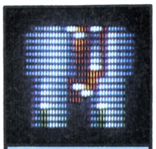
ラウニィ 200点

移動スピードも速く、動きもトリッキー。小さいのでうっかり接触しがち。要注意キャラだ。



テギ 200点

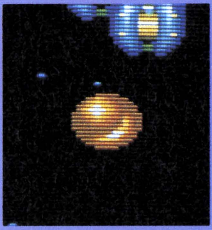
編隊で画面横から出現し、円を描きながら飛び去る。ナナメの攻撃で全滅させよう。



ゾアロ 300点

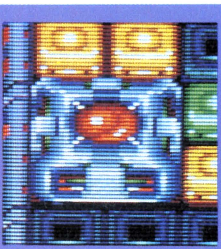
編隊でゆったりと降りてくる。さほど苦労せずに全滅させることができるはず。

地上物



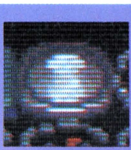
JEWEL 1000点

JEWELを持つ地上物の破壊では、点は入らない。



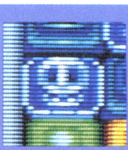
地上ブロック(大) 500点

かなりのカタさだが、見返りも大。かならず破壊しよう。



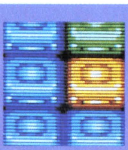
?????? 300点

けっこうカタいけど、これを大量に破壊し損なうと、かなりの得点ロスとなる。なるべく破壊しておきたい。



ドクロマーク 1000点

5分モードに登場する。それなりにカタい。敵の攻撃が激しいときには、無理に破壊しようとしない方がいいかも。



地上物(小) 100点

3種類ある小さな地上物は、すべて同じカタさで同じ得点。でも、チリも積もれば山となる。なるべく逃さずに破壊したい。

メーカーからの一言

ハドソン　北出氏

今年で第7回を迎えるキャラバンですが、今年の予選2分モードでの通過レベルは、ウチでの上限がだいたい77〜78万点ぐらいですから、小学生以下の部門では約70万点、中学生以上で73万点くらいと考えています。ただ、ボーナスの獲得などの運の要素も考えられるので、ある程度スコアの上下はあるかもしれません。ひょっとして、スゴいスコアが……。

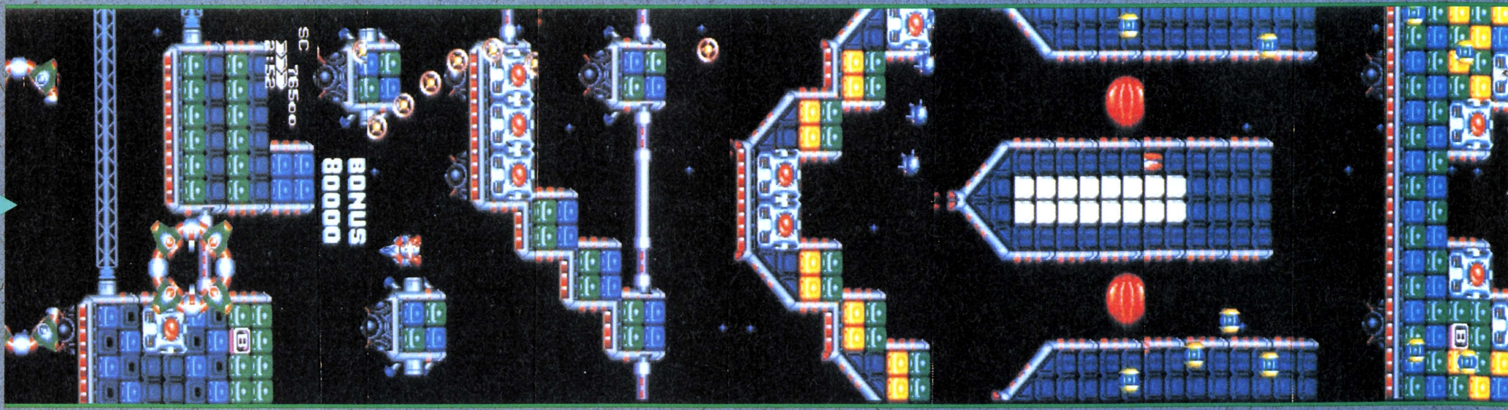
キャラバン実施場所一覧

7／21(日)東京都　伊勢丹新宿店・7／23(火)神戸　大丸神戸店・7／26(金)札幌　丸井大通店、福井イーストモールPARIO・7／27(土)金沢　MROホール・7／28(日)富山　大閣山ショッピングセンターパスコ・7／30(火)佐賀656(むつごろう)広場・7／31(水)長崎NBC別館メディア1・7／31(水)青森　ダックシティカネ長武田・8／1(木)盛岡　IBCロビースタジオ・8／2(金)福岡　スカラSスパシオ

NEC　PCエンジンサマーツアー'91
7／27(土)〜28(日)札幌　アクセス札幌・7／31(水)〜8／1(木)仙台　NECサントピア・8／4(日)〜5(月)大阪　NECショウルームC&Cプラザ・8／15(木)〜16(金)名古屋　国際会議場イベントホール・8／18(日)広島　広島市中小企業会館・8／21(水)〜22(木)福岡伯方スターレーン・8／27(火)〜28(水)東京　サンシャインシティーセンターホールA－2

※上記以外はすべて未定。場所、日時は変更の場合があります。
※くわしいキャラバンの会場、日時については、ハドソンのテレホンPCランドをお聞きください。東京03-3260-9901 大阪06-251-9900 名古屋052-586-9900 広島082-814-9900福岡092-713-9900 札幌011-814-9900

前ページより



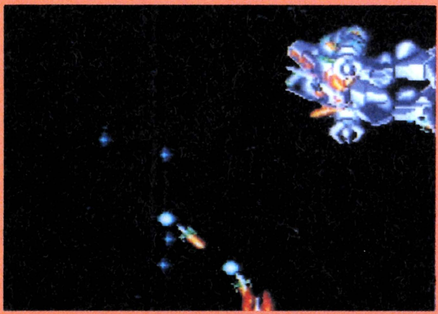
敵ガザロ。毎度おなじみの8万点ボーナスを狙え!

目玉の敵デラジアは、同時に倒せば8万点ボーナス。最低でも2レベルのパワーアップした状態で、自機を中央に配置すれば簡単に取れるはず。

BOSS ドヴェルグ&ガヴェルグ

ホーミングミサイルを撃ってくるドヴェルグと、機雷をばらまくガヴェルグ。どちらも倒すと3万点。ほとんど同じ攻撃パターンで倒せる。ダメージを受けないギリギリの距離を、コバンザメのようにくっついて、連射するのだ。タイムアップ20秒前にはクリアできるはずだ。

なおガヴェルグは、ある程度ダメージを受けると、機雷をいっぱいばらまくようになる。機雷はひとつ100点なので、タイムアップぎりぎりまで機雷の破壊で得点を稼ぐこともできる。ただし、このときも、倒したときに入る3万点は確保したい。でも倒した後5秒前後は敵が出現しないので、中途半端に倒すと時間がむだになる。ギリギリまで点数を稼ぎ、タイムアップと同時に倒せれば問題ないのだが……。



⬅まず登場するのがドヴェルグ。ホーミングミサイルに注意しつつ接近戦を挑もう。



⬆ガヴェルグ登場。無視してドヴェルグ叩きに専念しよう。

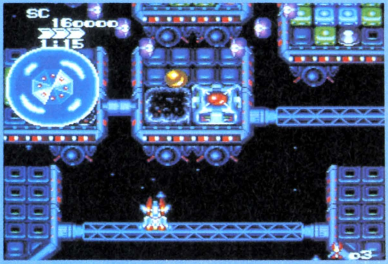


⬆ドヴェルグを倒したら、ガヴェルグの番。倒し方はドヴェルグと同じだ。

BONUS 地上のボーナス&キャラ3種類！

2分モードに登場するボーナスキャラは3種類。BZをすばやく倒すことで出現するバブロが1匹4万点。合体するガザロを内側から破壊すれば8万点。2匹対で出現するデラジアを同時に破壊すると8万点。すべて取ると24万点になる。取り逃さないように。

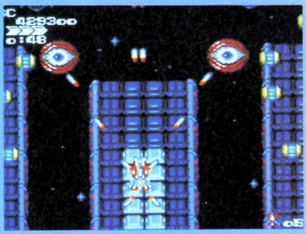
また、地上物の「B」は、続けて破壊することでボーナス得点がアップする。2分モードで破壊できるのは4つ。合計すると16500点になる。これもなるべく取り逃さないようにしたい。なお、このボーナス、自機がやられると500点に戻ってしまう。2分モードはともかく、5分モードでは致命的となる。



⬆BZをすばやく倒すだけ。とってもおいしいボーナスキャラ、バブロ登場！

⬇接触しないように内側から攻撃すれば、8万点のボーナスだ！



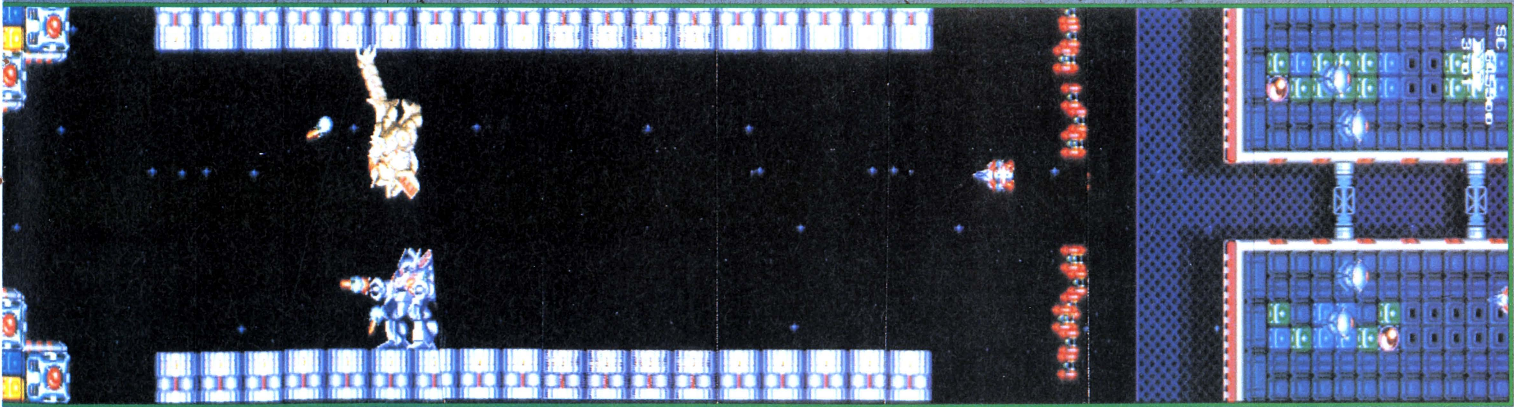


⬆2匹同時に破壊する。多少のずれは許されるみたい。

BONUSの得点推移

500	1000	5000	10000
20000	40000	60000	80000

2分モードの限界



出現するパワーアップアイテムと地上のボーナスは、へたに取り急ぐとナロビアに接触する。要注意！

BONUS

ここで画面スクロールは止まる。ボスの登場だ。ボスを倒さないとスクロールは再開しない。できる限りすばやく倒したい。

POWER

2分モードでプレイすると、このあたりでタイムアウトになる。最後の敵は多分バマドライ。JEWELを取りつつ何匹倒せるかがポイントだ。

PART2

精霊戦士スプリガン

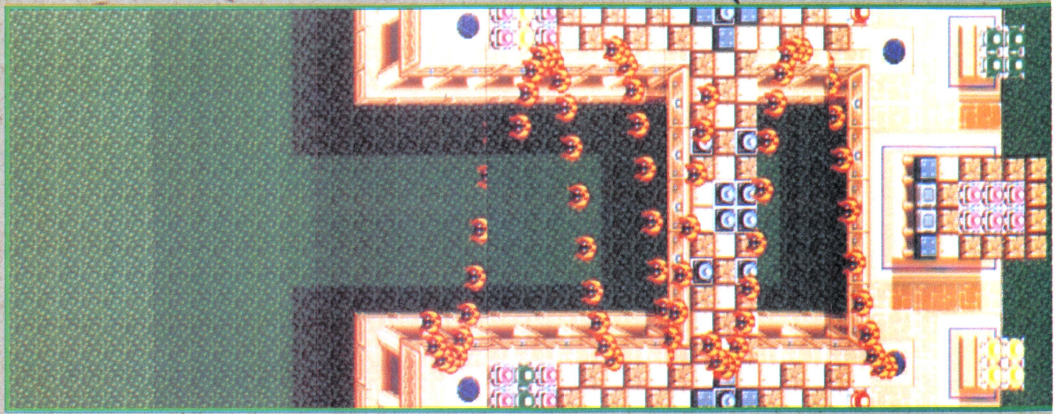
SCORE ATTACKモード

ナグザット／7月12日発売／¥6、500

STG

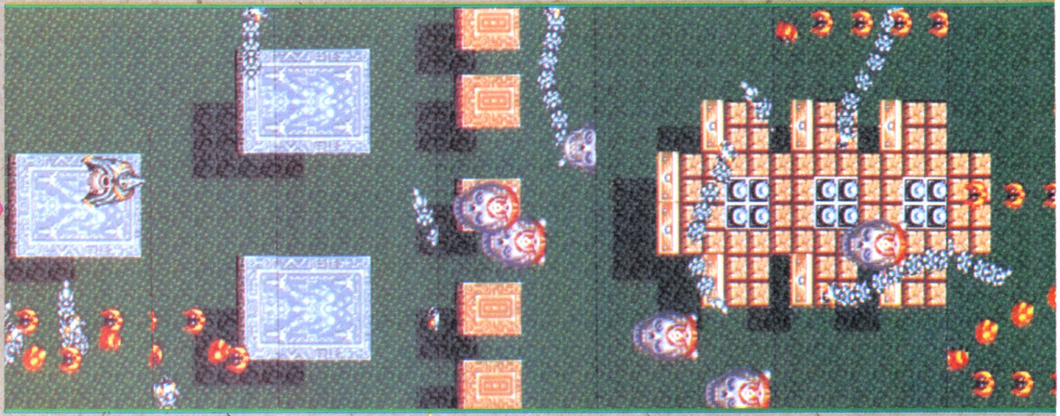
異色だけど過激なシューティング『スプリガン』。ユニークなパワーアップシステムを熟知していないと、高得点は難しい。絶対に取り逃したくないボーナスのしくみなどを解説しながら、2分スコアアタックモードを攻略するぞ！

START



緑の精霊球を、巨大な浮遊砲台に気を取られ、つい拾ってしまいがち。いらない精霊球は敵と同じと思え！

スタート直後に手に入るパワーアップは、黄色い精霊球。これを3つ取っておけば、以後の精霊球は無視してもかまわない。緑と黄色のパワーアップは、派手だけど威力が弱いのだ。



中央にボーナスパネルが2つ。ここまでボーナスは500点になっているはず。ボーナスの取り忘れは、スコアへの影響が大きい。絶対に取り逃すな！

ザコキャラ一覧



ゼンジー 1000点

ザコ敵を吐いてくる。ナナメの弾で攻撃した方が、早く倒せるようだ。



ラキャンブル 300点

かなりカタいけど、画面中央あたりで静止するので、接近連射で苦労せず倒せる。



スカルドロン 300点

ばらばらと落ちてくるガイコツ。けっこうカタいので、シールドをはがされないように。



マジカーナ 50点

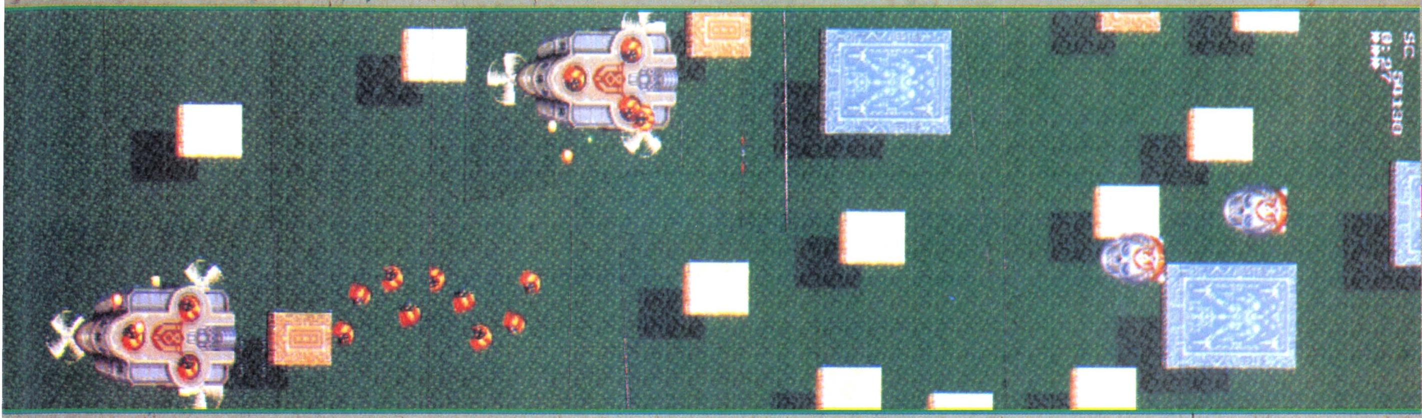
編隊で行動する。動きはけっこうイヤらしいが、無理をしない限り苦戦することはない。

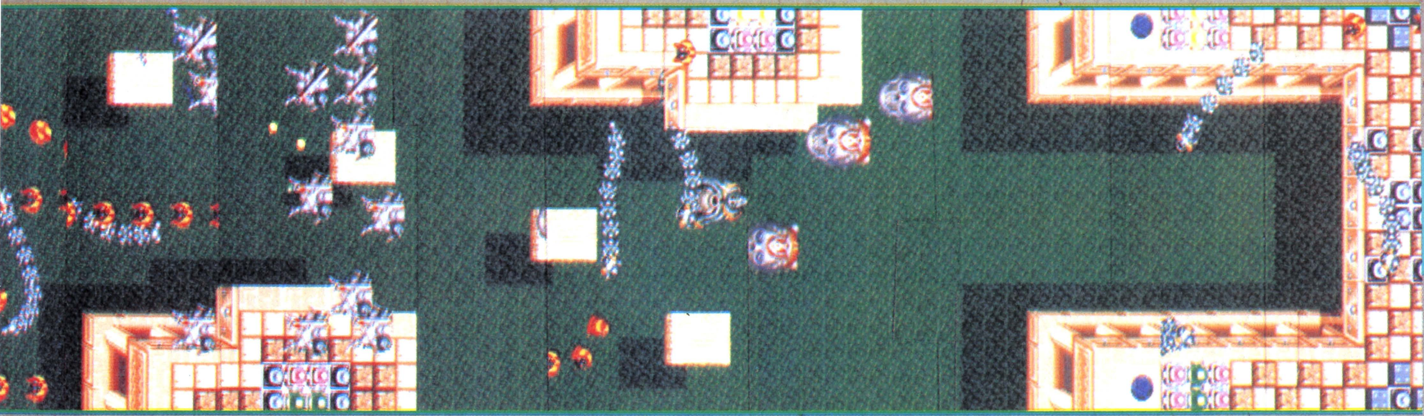


サム 20点

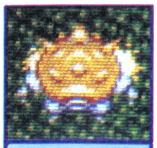
一匹20点という、超安値のザコ。さっさと全滅させてしまおう。

ゲーム大会実施店　7／14ビックカメラ池袋AV館・7／21ヨドバシカメラ新宿2号館・7／22タカラダムセン秋葉原本店、FC KID小岩、大阪ポニーランド平野店、京都カメレオンクラブ東舞鶴店・7／23マルゼンムセン秋葉原本店、東京アカクラ門前仲町本店・大阪おもちゃの国ミナミ寝屋川店・7／24ヨドバシカメラ八王子店・7／25FCショップドラゴン赤羽店、BIG−OFF札幌大通り店・7／26FCショップTIME札幌店・7／28大阪J&Pテク





次ページへ



カレッカ 800点

ピンクの精霊球をまき散らす。ただし、その中に通常弾も紛れ込んでいるので要注意。



カース 0点

動きはすばやく、発射する弾数も多い。しかし、倒しても得点にならない。悲しい!



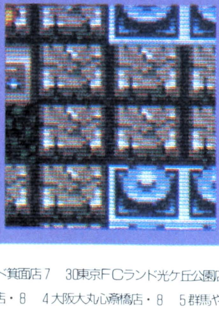
ペキン 18000点 10000点

短いのが10000点、長いのは18000点。頭にしか当たり判定がない。

地上物 ブロック&精霊球

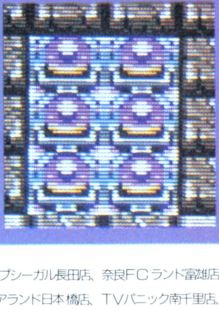
ボーナスがすべて確実に破壊できるようになったら、次に挑戦したいのが精霊球。ひとつ1000点は、ばかにできない得点だ。ピンクの精霊球は逃さず取りたいし、その他の精霊球も、種類を選んで取りたいところ。

また、地上物をどれだけ破壊できるかも、ポイント。ひとつのブロックは200〜300点だけど、数が多い。20個破壊し損なうと5000点の差となるのだ。



地上物
200〜300点

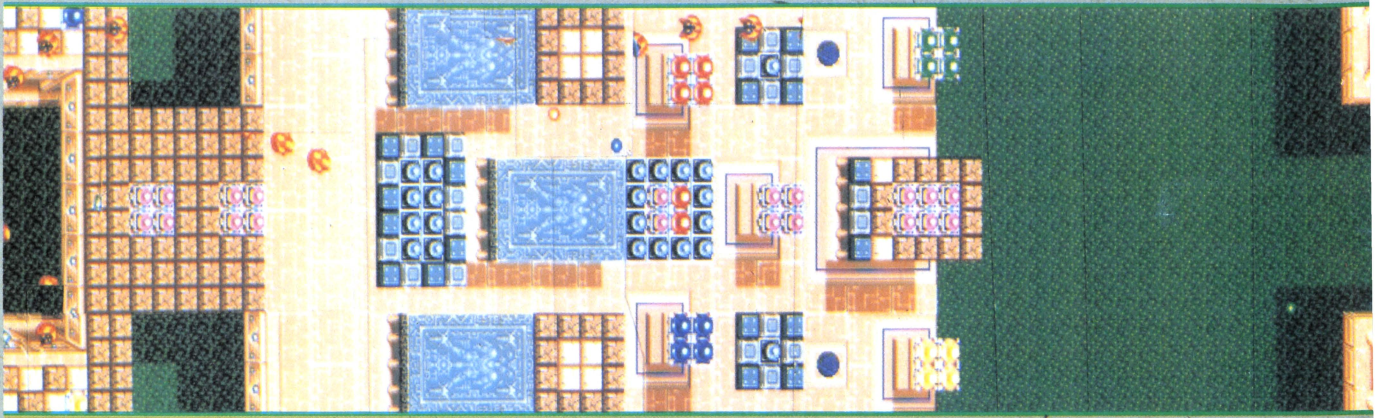
カラフルなブロックは200点。灰色のブロックが300点。チリも積もれば高得点!



精霊球
1000点

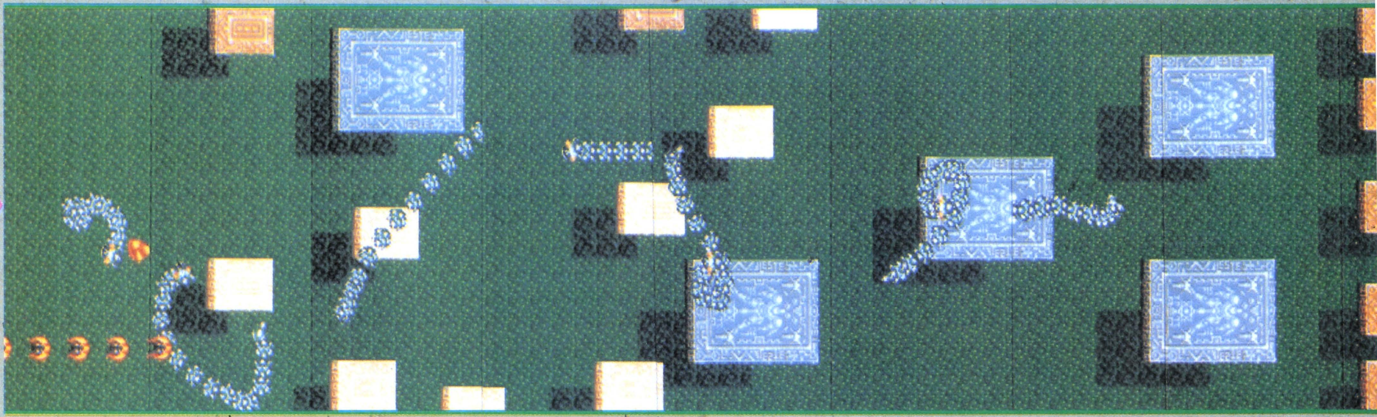
絶対に取ってはいけないときもある。が、それ以外のときは逃さずキャッチ!

前ページより



青や赤の精霊球がある。へたに取るとそのすぐ前方に隠されている2つのボーナスを取り損なう。不要な精霊球は撃たない方がいいのだが……。

ボーナスの位置さえ覚えていれば、ここから先は緑＋黄色の組み合わせにしておくと便利。



このあたりでボスが登場することになるはず。青＋黄色の組み合わせなら速攻で倒せる。黄色3つの組み合わせなら、ボムとして使って倒した方がいいかも。

ボスの直前に出現するカレッカは、ピンクの精霊球をばらまいてくれる。でも、これで点数稼ぎをするのはつらいだろう。

メーカーからの一言

ナグザット　下地氏

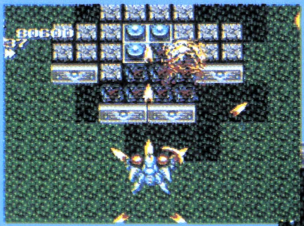
うちでのハイスコアは110万点くらいですが、予選通過のメドはだいたい60〜70万点くらいと考えています。ただ、ボーナスしだいなのである程度は上下するかもしれません。

ゲーム大会実施場所一覧

NEC　PCエンジンサマーツアー'91
7／27(土)、28(日)札幌：アクセスサッポロ・7／31(水)、8／1(木)仙台：NECサントピア・8／4(日)、8／5(月)大阪：C&Cプラザ・8／15(木)、8／16(金)名古屋：名古屋国際会議場・8／18(日)広島：広島中小企業会館・8／21(水)、8／22(木)福岡：博多伯方スターレーン・8／27(火)、8／28(水)東京：サンシャインシティー

BONUS 最高で10万点！

地上物の中に隠されているボーナスパネルは、100点から始まって、最高はなんと10万点！　これを取り逃しているようじゃ、まだまだウデが未熟な証拠。最高10万の次、5万点までは取れるようになりたい。そのために全18か所のパネルのありかは完全に記憶しよう！



⬆灰色で球形の地上物の中にボーナスはかくされている。カタいので見分けやすい。



⬇最高で10万点まで。10万点の次は5万点。少なくとも10万点までは確実に取りたい。

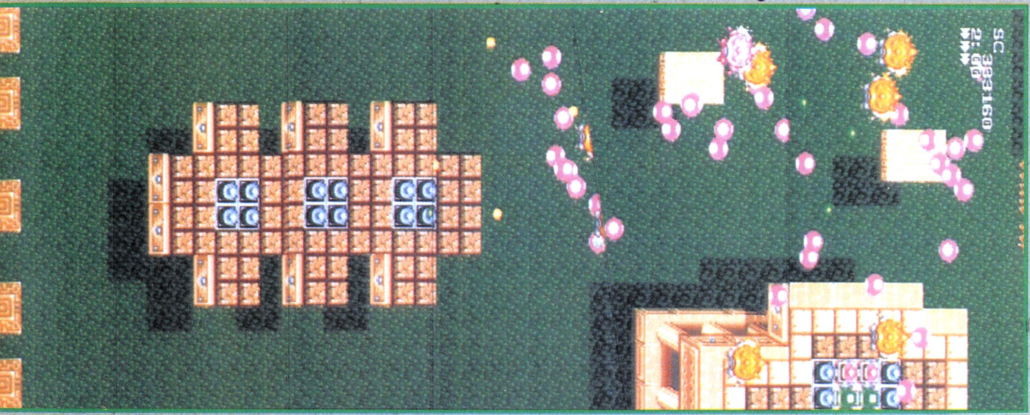
岡山FCランド倉敷山店・8／6千葉やまねや新松戸店、名古屋アリス、大阪FCランド甲子園店、FCランド岡山店・8／7大阪ナガヨシ堂本店、兵庫おもちゃの店フロック・8／8埼玉ソフトピア春日部店、奈良FCランド西大路店、大阪FCランド千林店、京都FCランド伏見店・8／9東京FCチェーンわんぱくこぞう鹿浜店、ゲーム天国竹ノ塚店、大阪トイプラザ光明池店、ニシダヤ南茨木店・8／10神戸せいでんパーツプラザ店、



ここまでに出現するボーナスをすべて取っていれば、ここの2つのボーナスは、8万点と10万点！　敵の攻撃は激しいけれど、絶対に破壊しよう!!

黄色と緑の精霊球が2つずつある。変な組み合わせをしてしまったら、ここで装備を変更しよう。

SCORE ATTACKの限界



ここまでたどり着く方法は、空中の敵をできるだけ倒さず、ボスを出現させない。ただ、ボスを倒せないので、どう考えても得点不足だ。

この2つのボーナスパネルが、ちょうどギリギリのライン。ボスをいかにすばやく倒すかがポイントとなる。2つとも取って終われれば、かなりの得点が期待できる。

ハイスコアへの道!!

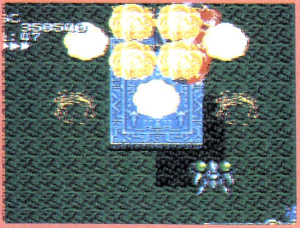
『ファイナルソルジャー』も、『スプリガン』も、高得点を狙うなら、まずボーナスを確実に取れるようになること。敵をすばやく全滅させたり、地上ブロックを確実に破壊するのは、その後に考えるべきだ。確実にすべてのボーナスを取れるように練習しておこう。とくに『スプリガン』の地上ボーナスはかくれているので、ある場所を正確につかんでおこう。ポイントは以上である。あとはキミのウデ次第!!

BOSS バルタックン

このボスは倒し方によって、得点が10万点、5万点、3万点と3種類に分かれる。10万点の獲得法は、キミ自身で探そう。青＋黄色の組み合わせを持っていれば、1～2秒で倒せる。黄色3つの組み合わせなら、ボム2連発＋連射。ボスとの戦いの最中は、スクロールが止まる。とにかくすばやく倒さねばならないのだ。



⬅青＋黄色か、赤＋黄色なら、ほんと楽勝で倒せてしまうのだ。



⬅黄色3つの組み合わせで普通に戦うと、かなりの時間ロスになる。2つはボムとして使ってしまえば、すばやく、ボーナスつきで倒せるはずだ。

前半の攻略ポイントを徹底紹介!!

PC原人2

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS



前作を、よりパワーアップして登場するコミカルACT！原人くんの持つ岩より硬い頭と、何事にもめげない根性で、数々の楽しいステージをクリアしていくのだ!!

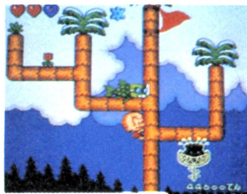
ハドソン／7月19日発売／¥5,800　ACT　4M

全7ステージで野性のパワーが大爆発!!

大きな“お肉”を食べた原人くんとステージ1の火山、そして野性パワーや楽しさまでが大爆発しているという、ちょっと危険なACTだ。TVから離れたところでプレイすれば、安全にゲームが楽しめるかもね！

さて、肝心の内容だけれど、全体的な難易度はやや低め。3段階の難易度設定もついているから、初心者でも十分楽しむことができる。おまけにボーナスステージの入口を探したり、“ニコニコチップ”を集めて恐竜列車に乗ったりと、上級者の興味までくすぐるような面白さがいっぱい詰まっているぞ！

また、1つのステージはいくつかの短い面に分かれているので、ステージが7つしかなくてもボリュームがタップリ。また、ステージ自体とてもカラフルで、そこに登場する敵キャラもけっこうとぼけたヤツが多いから、見てるだけで楽しくなってくるのだ。



⬅なぜ木の上に魚が？ こんなおかしな場面ばかり。



➡大きな“お肉”を食べて頭が爆発！これが無敵の姿!!

攻略テクニック

三角とび

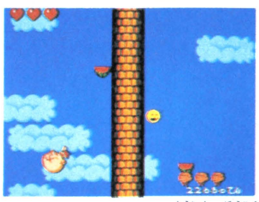


⬆この技を習得すれば、ステージのどんなところへも行けるぞ。

壁に連続した頭突きをして、上へ上っていくテクニック。なかなかタイミングは難しいけれど、ジャンプだけでは届かないところへ上っていくことができるし、ボーナスステージの中にはこのテクだけしか使えないものもあるので、しっかり練習しておこう。

空中回転

より遠くへジャンプしたいときは、このテクニックを使うべし。長く回転していればいるほど、遠くへ行ける。また高いところから飛び降りるときに使えば、落下速度が落ちて、いくらか方向転換もきくようになり、ボーナスステージでも有効なテクになるのだ。



⬆このテクニックは、空中で方向転換もできるのだ。

アイテム

各ステージに咲いている“バネばな”を攻撃して、花の色が黄色に変わるとジャンプ台に、それ以外だといろんなアイテムが飛び出してくるのだ。とくに大小2種類ある肉を食べれば、無敵の状態になる“PC噴人”や投げキッスを得意にする“PC美人”へ、パワーアップできるぞ。

また“プチフラワー”や“ニコニコチップ”は多少時間をかけてでもすべて見つけ出したいアイテム。それぞれ、ボーナスステージや恐竜列車へ行くことができる。そのほか、空を飛べるアイテムや、ステージごとに形が変わる得点アイテムなど、下で紹介されているもの以外にもたくさんあるぞ。



⬅“バネばな”はたくさん咲いている。見つけたらすかさず攻撃しよう。



➡雪だるまの上にある“ライフフルーツ”。体力の回復ができ、得点にもなる。

お肉



⬆パワーアップアイテム。大きさは2種類。

1UP



⬆青い“バネばな”を攻撃すると出やすい。

プチフラワー



⬆取れば、ボーナスステージにチャレンジ！

ニコニコチップ



⬆ステージ中、何十枚も散らばっているぞ。

怒濤の面白さが詰まった、原人ワールドの序盤戦！

STAGE 1

激しく水が落ちる滝や爆発する火山、ヒラヒラ舞うお花にチョウチョと、かなり変化にとんだステージ。ここで、三角とびや空中回転のテクニック、敵キャラを攻撃するコツなどをじっくりマスターし、この先に待つ比較的困難なステージにそなえよう。また、ボーナスステージの数も多く見つけやすいため、最初から高得点が狙えるチャンスだ。時間をかけても探す価値は十分にあるぞ。



⬅矢印の指す方向に進んでいこう。前方に滝があっても、ごらんのとおり。



➡恐竜に食べられてしまった原人くん。①を連打して逃げろ！

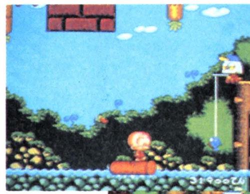


⬅いろんな仕掛けを利用して、テクニックだけでは行けないところへ。

STAGE 2

ユニークな仕掛けがいっぱいある、楽しいステージ。とくに横へのびた木にかみついて、画面の上へ移動するときは、すごい勢いで上っていくのだ。まるで忍者みたいだぞ！

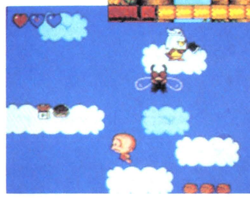
ただし、そうした仕掛けがたくさんある分、いくらか難易度も増している。敵キャラも、武器を投げてきたりして手強くなっているのだ。ここでは無理して敵キャラを倒すことより、安全にクリアすることを考えよう。



⬅敵キャラが釣りをしているぞ！ ACTとは思えないほどのどかな風景だ。



➡木にかみついて、回転しながら画面の上へ移動していくぞ。



⬅雲の上はよく弾む。まるで鳥かチョウチョになった気分で移動できるのだ。

BOSS ドドシー



➡上から大きな火山弾が落ちてくるので注意！



⬅コイツの弱点は頭。連打の頭突きで倒せ！

BOSS ギロリアン



➡コイツの出す光線を受けると、石にされるぞ。



⬅光線をかわしながらジャンプして頭部を攻撃！

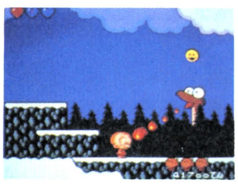
STAGE 3

さむ〜い氷雪地帯が、このステージの舞台。当然地面も凍っているところがあり、そこは足場が滑りやすくなっているので注意しよう。滑っているあいだは、敵キャラからの攻撃も満足にかわせないぞ。

また、登場してくる敵キャラの数もかなり増えていて、これまでのステージよりずっとダメージを受けやすい。できるだけ、“ライフフルーツ”を拾いながら、先へ進んでいこう。



➡マンモスを攻撃しながら、右へ行こう。



⬅林から首をのばし、火を吐いてくる恐竜。



⬅台から少しはみだして待てば、次の台が。

BOSS プリマドン



⬅コイツはかなりの強敵。こうして回転しているときは、無敵の状態なのだ。



➡弱点はオシリだ。タイミングをうまく計り、下からジャンプして攻撃しよう。

ボーナスステージ 高得点をめざせ！

各ステージの“プチフラワー”を取ると、このステージへ。三角とびなどのテクを使って、アイテムを取ろう。もし、全部取れれば、さらに高いボーナス点がもらえちゃうぞ！



⬅いろんなボーナスステージがあって、とても楽しませてくれるぞ。

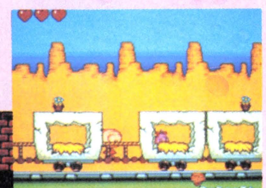


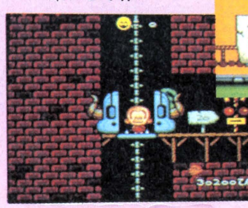
➡“バネばな”のジャンプ台を使って、うまくアイテムを取ろう。

恐竜列車 列車に乗って体力回復！

ステージをクリアしたあとは、“ニコニコチップ”を集めた枚数しだいで、いろんな恐竜列車に乗れる。ここでは体力回復をしたり、体力の最大値を上げることができるのだ。

⬇チップが20枚集まった！ これで恐竜列車に乗れるぞ!!





⬆列車の中で恐竜に話しかけると、体力が回復するのだ。

我、関東の覇者とならん

戦国関東三国志



超メジャーな3人の武将が、関東の覇権を賭けて争う本格派SLG『戦国関東三国志』。本格派ながら、豊富なビジュアルで、初心者でも十分楽しめるぞ。今回は、基本戦略とコマンドをバッチリ攻略だ。

インテック／6月28日発売／¥7,800　SLG

アニメーション満載の本格戦国SLG！

時は戦国、関東を舞台に繰り広げられる上杉謙信、武田信玄、北条氏康ら３人の武将による関東の覇権争いを描いた本格派ＳＬＧの登場だ。ゲームの舞台を関東に絞ったことで、状況が把握しやすく、初心者でも楽しめるようになっているのがうれしいね。もちろんシステムは本格的だから、ＳＬＧマニアでも十分満足できるハズだ。

この『戦国関東三国志』の一番のウリは、豊富なアニメーション。オープニングやエンディングどころか、各コマンドにまで、用意されている。それら随所にちりばめられたアニメやイベントのおかげで、大河ドラマでも見ているような感覚でプレイが楽しめるぞ。

ＳＬＧはちょっと……の人でも必見のこのゲーム。キミも戦国ロマンに浸ってみよう。



⬅3人の武将のいずれかを選ぶ。一本で3回楽しめるゲームなのだ。

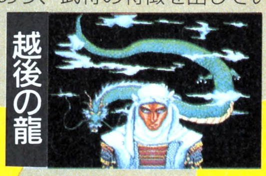


⬆➡関東の覇権を賭け、壮絶な戦いが今…。

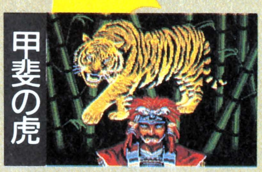
3人の個性豊かな武将

プレイヤーは下の３人の武将から1人を選んでスタートする。これ以外にも今川などの武将がいるが、選択できない。各武将には、それぞれド派手なビジュアルと特殊なコマンドがあり、武将の特徴を出しているのだ。

激突



⬅上杉謙信。毘沙門天を敬う無敵の武人。



⬆武田信玄。風林火山の旗の下、戦国最強の騎馬隊を率いて戦う。



⬆北条氏康。難攻不落の小田原城を居城とする、軍略・政家。

内政　戦国ＳＬＧの基本は国造り

内政は戦国ＳＬＧの基本。このコマンドで国（城）を豊かにしないと、兵糧や金がたまらずに戦略の立てようがないのだ。はっきりいって地味で面倒なコマンドだけど、これをおろそかにしていると大変。でもこのゲームなら、アニメーションで楽しく見せてくれるぞ。



⬅豊かな国は収入も多く、兵をたくさん徴兵できるのだ。



開発　産業や農業を上げる富国のコマンド。一獲千金の金山も…。



施し　武将、忍者、兵、民の忠誠度や胆力を上げるコマンド。



取引　米の売り買いや借金ができる。米相場で儲けることも……。

外交 他国との交渉が攻略の重要ポイント

戦略を優位に進めるためのコマンドが、この外交だ。自分や敵の状況調査、武将・兵糧の移動、敵との同盟、敵の兵力を減らす計略、そして敵の武将を味方につける内応など、どれも使いこなせれば、グンと攻略が楽になるものばかりだ。とくに、内応は、敵の兵力を減らしつつ自分の軍を強化する一石二鳥のコマンドなのだ。ただし、偵察、同盟、計略、内応は実行するのに金がかかる。それもあまり少額だと効果がないのだ。だから、攻略としては、内政で国が豊かになってから、まとまった金で外交戦略に乗り出すパターンを使おう。



⬆寝返った武将は、合戦が始まると味方になり、自由に操作できるぞ。

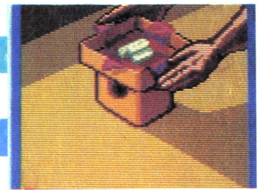


偵察 敵・味方の城の状況を探る。敵の城では失敗することも。


配備 武将などの移動や城主の配置替え、委任などができる。


同盟 敵国と同盟を結ぶ。婚姻が最も効果的だが、裏切ることも…。


計略 忍者を使って敵国に一揆や謀反を起こしたり、暗殺をする。


内応 敵の武将を味方につける。胆力が高い武将は難しい。

軍事 兵を鍛えて、合戦を有利にしよう

ここには徴兵、練兵、武装、城普請、編成など、直接合戦に関係するコマンドがまとめられている。

徴兵で兵力を集め、編成で兵の振り分けを。そして練兵・武装で兵の戦闘力をUPするのだ。もちろんこの数値が高いほど戦闘が有利に展開するぞ。

城普請のコマンドは、自分の城の城塞値を上げる。この城塞値が高ければ、籠城戦になったときに自軍のダメージを最小限に抑え、なおかつ敵に大きなダメージを与えることができるのだ。


⬅練兵で兵の戦闘力をUPさせよう。

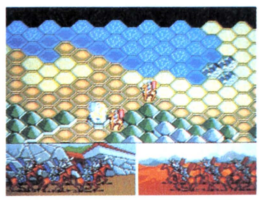


⬆当たり前のことしかいわないが、兵力差の対比チェックにちょうどいいのだ。

そして、合戦コマンドで、隣接した敵国に攻め入るのだが、このときには自軍の軍師の助言が聞ける。この助言は、敵との兵力差、自軍または敵軍の兵糧の量などから割り出されるのだが、あまり当てにはならない。でも、軍師（敵に内応してないとき）が無理というときは、戦わないほうが無難だ。

そして合戦へ！

兵力も整い、兵糧も集まったら合戦だ。ここで注意したいのは戦闘に負けた武将はかならず殺されるということと、合戦に勝てば生き残った武将を自分の部下にできることだ。


⬅武将同士を接触させての戦いはアニメで。


⬅合戦に勝つとこんなグラフィックが見れる。

武将の数値の変化

武将個々の持つ為政、軍略、胆力の数値は、さまざまなコマンドを実行することで、変化するのだ。

為政は開発などを、軍略は計略や内応を成功させると、胆力は、その武将が施しを受けると上がるぞ。ただ、失敗することもあるので注意。為政は内政に、軍略は謀略や合戦に、胆力は忠誠心と戦闘力に影響するのだ。



⬆ほとんど最強まで上がった上杉謙信。こりゃ無敵だわ。

天下布武の夢を賭け、織田信長との最終決戦だ！


⬅関東のすべての城を手中に収め……。



➡今、関東管領職に就く。次は信長と対決だ。

関東全域を制覇し、関東管領職に就くことで第一部がクリア。そしてそのまま第二部に突入だ。ここでの敵は関西管領職・第六天魔王織田信長だ。

といっても、ここは合戦モードのみ。配下は第一部クリア時の城主で、兵糧や金も第一部の数値が影響する。だから第一部は、あわてずに力をためてからクリアしよう。

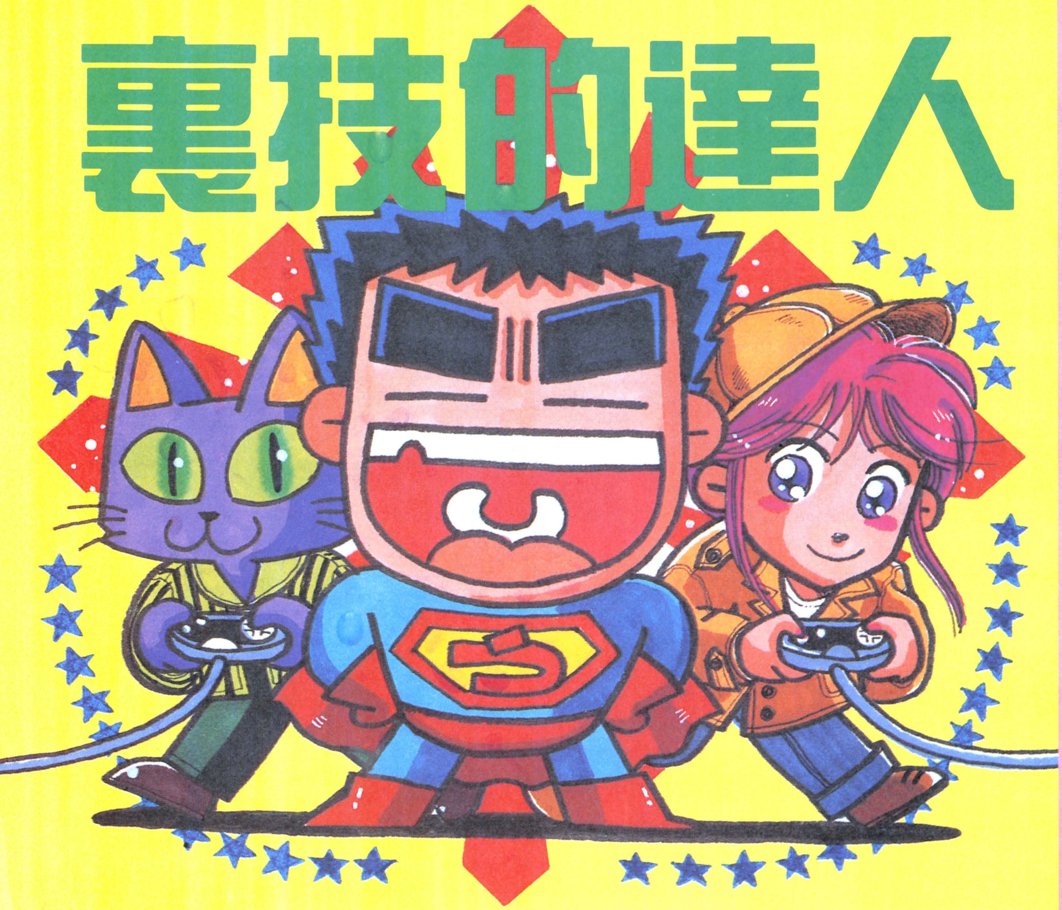
キミは信長を倒し、征夷大将軍となることができるだろうか。



⬅関東の武将たちを引き連れ、大阪城へ。


⬅さあ第六天魔王・信長を倒し、全国制覇の夢を果たすのだ。

裏技的達人



梅雨のジメジメを吹き飛ばす裏技25本!!

今月は、『改造町人シュビビンマン2』の"どこでもライフ全快技"をはじめとする裏技8本大公開や、『ポピュラス』、『モトローダーⅡ』、『1943改』などの大技、小技の大にぎわいで、ジメジメとしたこの季節に打ち勝てば、夏はもう、すぐソコに!!

マークの見方

特上 3000MAC &5000円	松 2500MAC &4000円
竹 2000MAC &3000円	梅 1500MAC &2000円
草 1000MAC &1000円	おこぼれ技 雑草 500MAC &500円

改造町人シュビビンマン2

いつでもどこでもコマンド1発でライフ全快!!

特上

東京都　オックンくん

『シュビビンマン2』のライフ回復技を紹介するぞ。ゲーム中にダメージを受けたらポーズをかけて、右のコマンドを入力しよう。すると、ライフが全快するんだ。これなら手強いボスキャラとの戦闘も楽勝だぞ。ただし、コマンドの入力判定はきわめてシビア。成功しないときは何度も入力してみてね。



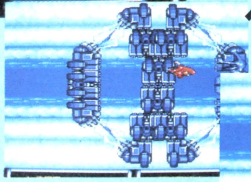
⬅ダメージを受けたらポーズをかけてコマンド!

コマンド

方向キーの左とⅡ、セレクトを同時に押す



⬆コマンド入力でライフ全快!ポーズを解除して戦闘再開だッ。それ行け～いッ!



➡鬼のように強い巨大戦艦!ヤツとの戦いもこのコマンドがあれば楽勝なのダ。



➡このコマンドは1ゲーム中に何度も使えるぞ。

ほとんど無敵の全快コマンドなのだ

4面ボス・ドークを倒して大バグ発生、続行不能!!

神奈川県　ホークウィンドくん

ドークの所へ行くエレベーターに乗ったら、方向キーの左を押し続けよう。すると、ライオ帝王が出現しないままドークとの戦いが始まるぞ。そして……!?



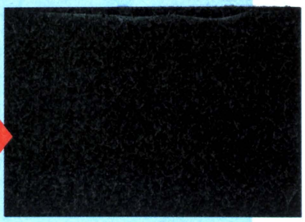
⬅エレベーターに乗ったら左を押し続けるのだ。



⬅ライオ帝王がいないのに、なぜか会話が始まり、ドークが出現！



➡そしてドークを倒した後、何かがおこる！何かがッ！



⬇画面がまっくらになってゲーム続行不能〜ッ！　こりゃ、とんでもない大バグだぁ！

ビットを増やせば今後の展開が楽になるってもんだ

大分県　長谷部辰幸くん

4面で岩石のような敵を倒すとビットが手に入るけど、ビットを取ったらわざとやられてコンティニューしよう。するとふたたびビットが取れるぞ。



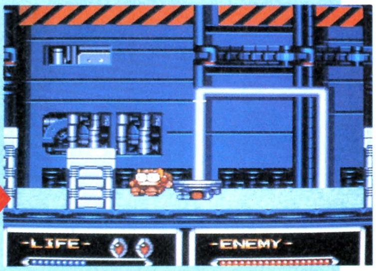
⬆この敵を倒してビットを取ろう。



⬅ビットを取ったら、さっさとゲームオーバーにしよう。



➡タイトルでコンティニュー。さっき取ったビットは残るので……。



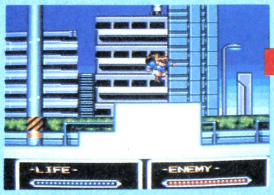
⬆ふたたびビットを取れば2個に！

裏技8本大公開!!

頭からシュビビーム発射!?

神奈川県　谷島寧くん

⬇Ⅱボタンを押し続けてシュビビームの発射準備だ。





⬅そしてジャンプ一番！上を押してⅡを離せ！



⬆キャピ子の頭から、シュビビ〜ムッ！

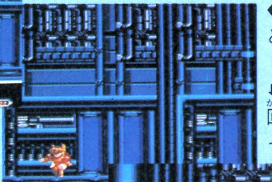
Ⅱボタンを押してシュビビームをチャージしたらジャンプしよう。そして、ジャンプ中に方向キーの上を押しながらⅡボタンを離すと、頭からシュビビームを発射するぞ。

ライフが何度も取れるのだ

福岡県　船津康光くん

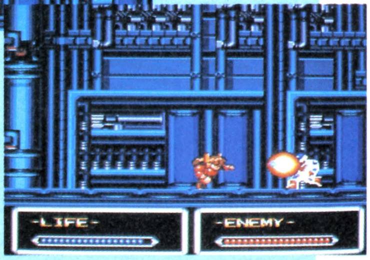


⬅出た出た、ライフ回復アイテム。取りましょ！



⬅そして1画面ほどスクロールアウトさせると……。

⬇ふたたびライフ回復アイテムを持った敵が出現！



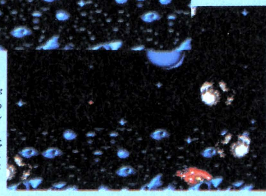
4面でエレベーターを上がった所で出現するザコを倒すとライフ回復アイテムを出すけど、これを取ったら1画面ほど戻り、ふたたび前進するとライフ回復アイテムを持ったザコが復活してるんだ。これで体力を回復！

シュビビンマン2裏技大公開

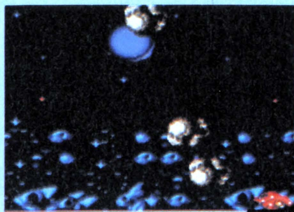
7面スタート直後・アステロイドの安全地帯

大阪府　T.A.Iくん

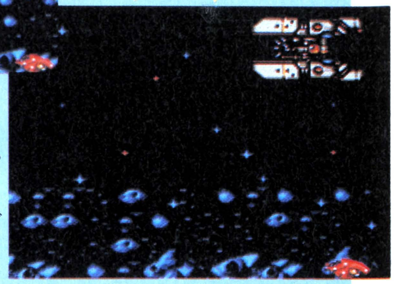
破壊不能のアステロイド（隕石）が飛びかう7面スタート直後。ひたすらよけまくるスパルタなこのエリアの安全地帯を紹介しよう。じつは画面の右下が安全なんだ。ココなら絶対にアステロイドに当たらないんだ。

➡画面の右下へ直行せよ！　急いで、急いで！



⬅7面スタート。アステロイドがライバルだ！



画面右下が安全だよ！

⬆安地だ安地だ、安全地帯だッ！　ココにいればアステロイドも怖くない。

➡中型機が出てくるまでココは安全地帯だ。スキを見て反撃開始ッ！

1面ボスが楽に倒せる、ちょっといい話（笑）

沖縄県　ヴァディスくん

1面ボスが出現したら、わざと転落しよう。すると下からブースターをふかして戻ってくるけど、そのまま空を飛んだ状態でしばらく待つと、スクロールが止まるんだ。これで落ち着いてじっくりボスと戦うことができるぞ。



⬆1面ボス登場！　崩れ落ちるビルを足場に戦うのが結構スパルタなんだよネ。



⬅そこで、まずビルの下へ落ちよう。



➡ブースターをふかして飛んでいる最中は無敵なんだ。知ってたかな？

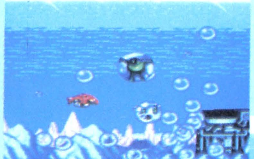


⬆しばらくスクロールに身をまかせているとスクロールが止まるぞ。攻撃開始だ。

2面ボス・ユノへを速攻でやっつけろ！

福岡県　山崎禎滋くん

ユノへは安全地帯が弱点だった!?　ヤツが出現したら、すかさず弱点に重なり、ひたすらショットを連射しよう。「アッ」という間に倒すことができるぞ。連射パッドがあれば、もう楽勝！　って感じなのだ。



⬅ユノへ登場！　ネーミングといい、デザインといい、すさまじいセンスだ（笑）



➡ユノへの弱点に重なって連射！　ピッタリ重ならないとダメだよ。



⬅撃って撃って、撃ちまくれ〜ッ！



➡おいおい、負けるにはまだ早すぎるぜ!?　まさに速攻パターン！

ポピュラス

東京都　じんじんくん

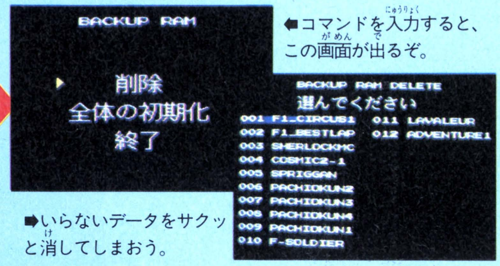
バックアップの整理ができるんです

『ポピュラス』を使って、バックアップユニットやインターフェイスユニットに記憶されているデータの整理ができるぞ。やり方はカンタン。ハチスケの画面でコマンドを入力すればOKだ。



⬆電源投入直後のこの画面でコマンドを入力すればＯＫだ。

コマンド
セレクトを押す



⬅コマンドを入力すると、この画面が出るぞ。

➡いらないデータをサクッと消してしまおう。

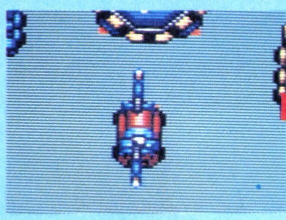
データの整理整頓に

モトローダーII

青森県　吉田広明くん

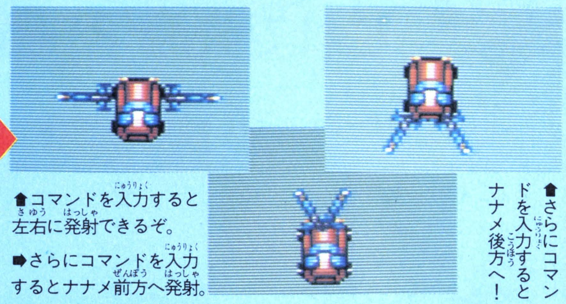
ミサイルの発射方向を変えることができるぞ！

ミサイルを装備してゲーム中にコマンドを入力すると、ミサイルの発射方向が変わるぞ。コマンドを入力するごとに発射方向が変わるので、どこに敵がいてもバッチリ攻撃できるんだ。



⬆普通、ミサイルは前方と後方へ発射されるモノだが……!?

コマンド
セレクトを押す



⬆コマンドを入力すると左右に発射できるぞ。

➡さらにコマンドを入力するとナナメ前方へ発射。

⬆さらにコマンドを入力するとナナメ後方へ！

1943改

中型機がヤシチをくれる

千葉県　おこさん



⬆アヤコ改以上の攻撃力と防御力を備えた、最強の中型機だ。



⬆中型機の猛攻をひたすら耐えろ！　ヤバイ、と思ったらメガクラッシュだ。



⬅やった！　ヤシチを置いていってくれたぞ。

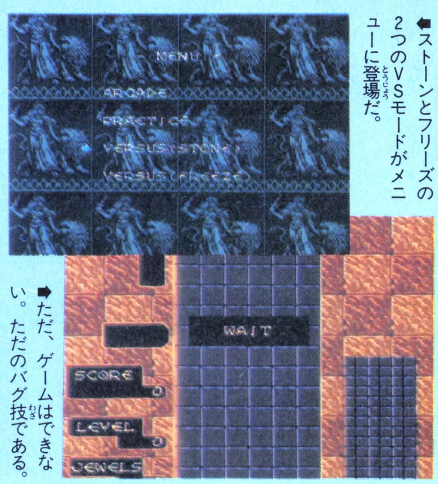
最終ステージ・トウタク改の面で護衛機を従えた中型機が登場するけど、コイツを倒さずに逃がしてやるとヤシチを置いていってくれるんだ。中型機の恩返しかな？

コラムス

GT専用モードができる!?

滋賀県　高橋敏くん

GTでしか遊べない“VSモード”を、GT以外でも見ることができる技が発見されたぞ。マルチタップなどをつないで、タイトル画面で上とセレクトを押しながら、ランを押すだけでOK。ただ、じつはこの技、ゲームはできないただのバグ技なのだ。



⬅ストーンとフリーズの2つのVSモードがメニューに登場だ。

➡ただ、ゲームはできない。ただのバグ技である。

ダウンロード2

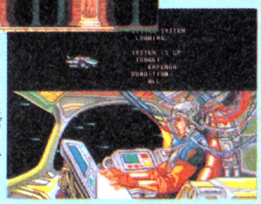
山口県　山本重治くん

必勝？　4面・8面ボスのスルーパス法発見！

かなりのムズさでキミに迫る『ダウンロード2』で、なんとボスの姿さえ拝むことなしに、その面をクリアして次の面にいける技があったぞ。やり方は簡単。ある場所でただセレクトボタンを押すだけ。すると、画面が止まり、かってに次のステージにいくぞ。でも、これでも必勝法といえるのだろうか？



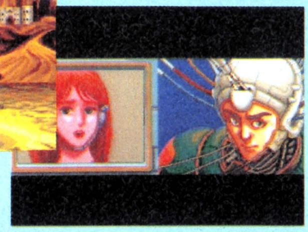
➡ここに来たらセレクトを押す。ただそれだけで一気にボスを飛びこし……。



➡ボスの姿を見ることもなしに、あっというまに5面に突入。なんかむなしい。



⬅8面ではこの場所。同じくセレクトを押すだけ。でも、ここまで来るのにはかなりの苦労が。



➡ただ、やっぱりゲームは自力でクリアするべきモノだよね。

パチ夫くん　幻の伝説

神奈川県　CD・ROMくん

これで楽勝？　最初から全店共通・ノルマ1台

行けるルートが決まっていて途中のノルマがきつい『パチ夫くん』に、なんと最初からどこの店にでも行ける技が発見されたぞ。コントローラーを選ぶ画面のときに、右のコマンドを入力すればOK。そうすればどこの店にも行けるうえに規定台数がなんと1台に。ただ、セーブして電源を落とすともとに戻るぞ。



⬆このコントローラーの選択画面でコマンド入力。そのあとでゲームスタートすればOKだよ。

コマンド

右、左、
セレクト、
右、左、
Ⅰと押す



⬅なんと最初からすべての店が選べるのだ。ラッキー。



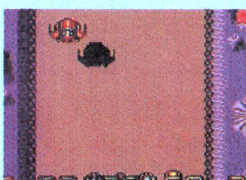
➡そのうえに規定台数までが全店1台になっているんだ。ただ、電源を切るともとに戻るぞ。

モトローダーⅡ

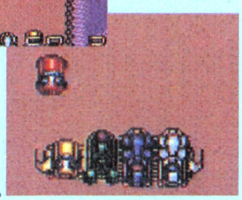
ウイングのムダ使い技発見！

滋賀県　野田洋一くん

まずウイングを買って、レース中に使おう。そして、効果が切れないうちにポーズをかける。「タン」と音がしたら成功。ポーズを解除すると、なんとウイングが消えているのだ。ただ、この技を使うヤツはいないだろうな。



⬅ウイングの効果が続いているうちに、ポーズをかけよう。



➡ウイング消滅。こら〜っ、ウイングか金返せよ〜。もう絶対やらない。

アドベンチャーアイランド

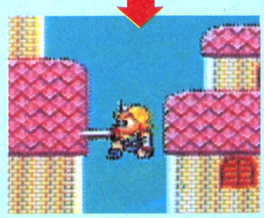
楽勝!?　ヒューマン登場!!

岩手県　ヒューマンくん

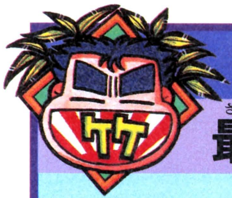
ゲームの最初と最後にしか登場しないヒューマンで、ゲームを進められるパスワードが発見された。パスワード画面で右のパスワードを入力すればOK。ヒューマンは体力はあるが、いけない場所も多い。クリアできる？

パスワード

V24MW7D7Y5K63G



⬅ヒューマンが登場しない場所に、ヒューマン出現。体力はあるし、楽勝かと思っているといけない場所が……。

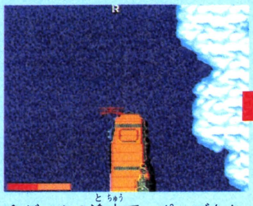


1943改

大阪府　鎌田謙一くん

最強技！　宙返り自由自在!!

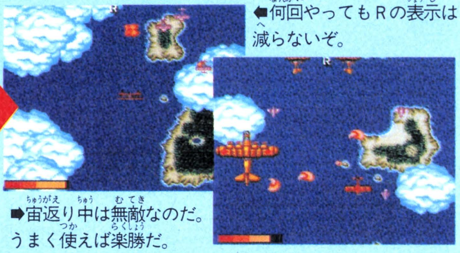
究極の技といわれる宙返り。普通では2回しか出来ないこの技を、なんと無制限に出来る大技を発見したぞ。ゲーム中いつでもポーズをかけて、コマンドを入力するだけでOKなんだ。回数を表すRは減らずに、何回でもできるぞ。



⬆ゲームの途中で、ポーズをかけてコマンドを入力。

コマンド

上、上、下、下、右、右、左、左、Ⅱと押す



⬅何回やってもRの表示は減らないぞ。

➡宙返り中は無敵なのだ。うまく使えば楽勝だ。

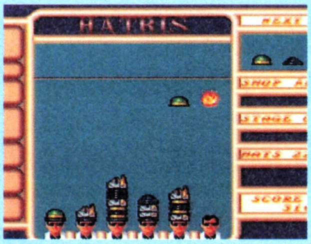


ハットリス

東京都　田中くん

ああ悲惨！　愛と哀しみの……!!

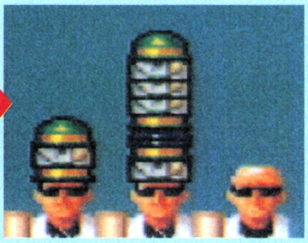
このゲームを普通にやっていくと、炎が出てくるときがある。その炎を帽子をなにもかぶっていない人の頭に落とす。すると、髪の毛がチリチリになるんだ。そしてもう一度落とすと、なんとハゲてしまうんだ。あわれ〜。



⬅このフサフサとした髪の毛に炎が落ちると……。



⬆なんとチリチリに。



⬅二度めに落とすと、なんとツルッパゲに……。

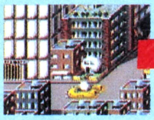


パチ夫くん　幻の伝説

車を自由自在に動かそう!

宮城県　笹平雅人くん

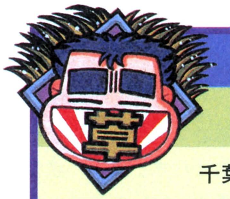
車が発進したら、セレクトとⅡを押しながら方向キーを入れる。すると道とは関係なしに車が動くぞ。



⬆車が発進したら、セレクトとⅡを押せ。



⬇水の上でも、自由自在に動けるんだ。でもココはどこ？



ポンピングワールド

2人同時プレイだ〜!

千葉県　リョフくん

PCエンジンにマルチタップなどをつなぎ、パッドをひとつ1Pのところにつなぐ。そして、2Pモードでゲームスタートして、ポーズをかけてマルチタップを外す。2人を同時に動かせるぞ。

⬇2人を合体させてもプレイできるぞ。



キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐに出そう！　裏技のハガキ

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったらハガキ1枚に技のやり方をひとつだけと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先に送ってくれ。キミのハガキが頼りなんだ、すぐに出そう！

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部　ウラワザ係

大好評
連載第2回

ニュートピアIIのできるまで

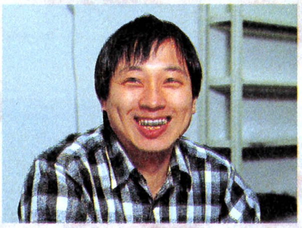
メイキングオブ NEUTOPIA II



TVゲームとはどういう過程を踏んで作られていくものなのか、そのすべてを現在制作中の『ニュートピアII』を例にとり、当のゲームデザイナー自身が語りつくすスーパーコラム第2回！ 最新ゲーム情報満載!!

ハドソン／9月27日発売／¥7,200　A·RPG　6M　B·U

筆者紹介



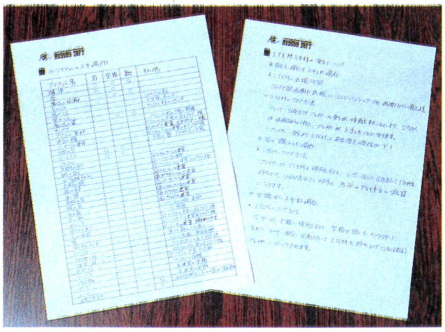
㈱ハドソン企画開発本部　ゲームデザイナー
藤原茂樹

昭和34年、大阪生まれ。某アーケードメーカーでヒット作を多数開発した後、縁あってハドソンに入社。自ら開発現場で企画を担当しつつ、業界10年の経験を生かし、後進の育成にも余念がない。

第2回 プレイヤーの多彩な攻撃パターンでゲーム性を高める

こんにちは、ハドソンのゲームデザイナー藤原です。連載第2回めの今回は、そのゲームの特徴やセールスポイントがいちばんよく表れる「プレイヤーの攻撃パターン」について『ニュートピアII』の仕様書やゲーム画面をおりまぜながら、読者のみなさんにご説明を続けていきたいと思います。

攻撃パターンとは、わかりやすく表現するとプレイヤーのパワーアップシステムのことです。『ニュートピアII』はアクションRPGですから、武器・魔法・アイテムがプレイヤーの攻撃パターンの要素となってきます。これらの要素が、多彩か？面白いか？でゲーム性が決まってくるのです。多彩か？という部分では、いかにプレイヤーがいろいろな攻撃方法を持っているか、に尽きますし、面白いか？という部分では、攻撃方法がそれぞれ最適の場所で、最大の効果が得られるか、をゲームの中にバランスよく盛り込んでいるかで決まります。『II』の売りのひとつである豪華けんらんな(?)攻撃パターンで、その辺をご理解いただければと思います。

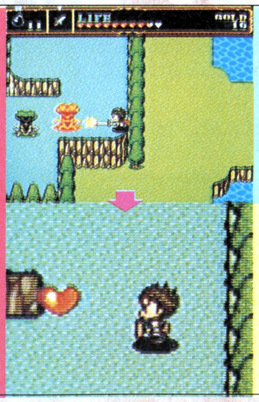


まずアイテムの入手方法を決定する

プレイヤーの武器や魔法を作るとき、最初に種類や効果を考えがちですが、その前にどのようにして武器や魔法を得るのか、手段である入手方法を決めることが先決です。

ななめ右上にある写真がアイテム入手方法の仕様書ですが、手段として右に示す3つの方法があり、アイテムの表示時間やクリアの仕方、演出など詳しく設定しています。

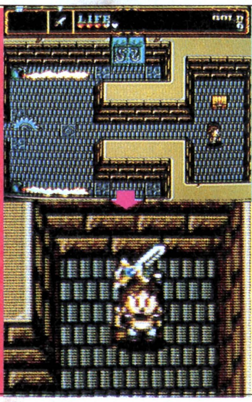
敵を倒す——



←プレイヤーの会心の一撃が決まる。

←プレイヤーが敵を倒すとアイテムが出現。

宝箱から拾う——



←トラップだらけの迷宮の中で宝箱を発見。

←宝箱に向かって十字キーを押すと開く。

お店で買う——

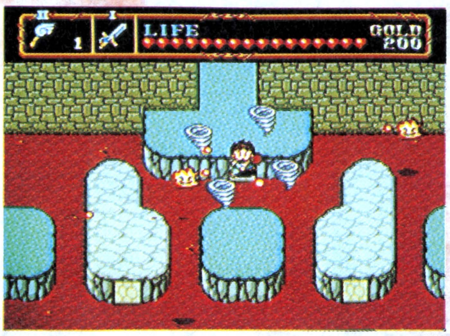


←村や街の中の武器屋や道具屋のお店に入る。

←武器屋でブーメランを購入するプレイヤー。

  ※記事中の画面写真、設定等は開発中のもので、変更される可能性があります。

ゲームのバトルの基本を設定する



海外のゲームソフトに代表される一部の作品は別にして、たいがいTVゲームにはゲームジャンルを問わず、バトルシステム（戦闘の方法）が存在します。シューティングならば、弾の撃ち方、コマンド形式のRPGならば、コマンドの選択方法といったぐあいです。

バトルシステムは基本的に操作部（パッドの十字キーや①②ボタンなど）の振りわけによって設定していきます。この操作部の各部分の役目のよしあしが、ユーザーにとっての遊びやすい、遊びづらいにつながってきます。ちなみに、私は操作部でボタン2つを同時使用するゲームデザインは避けています。リアルタイムのゲーム性では、ほとんど使えないからです。

それでは少し『ニュートピアII』のバトルについて触れておきましょう。バトルの基本は①ボタンによる剣の攻撃と、②ボタンでのアイテム（魔法など）になります。バトルで重要なのは局面によりサブ画面を出し、②ボタンでどのアイテムを使うか、一瞬で判断することです。

アイテムの使い方

①②ボタン

①には、現在使用している剣が表示されます。②には、サブ画面で選んだセレクトアイテムが表示され、さらにそのアイテムを持っている数も表示されます。

セレクトアイテム

ランボタンを押すとサブ画面に切り換わります。サブ画面で十字キーによりカーソルを移動し、アイテムを選択して②ボタンを押すと使うことができます。

ホールドアイテム

アイテムは入手後、自動的にプレイヤーに装備されます。弱い装備をあとから入手しても装備されません。マップの任意の場所に移動すれば、自動的に使用されるアイテムもあります。



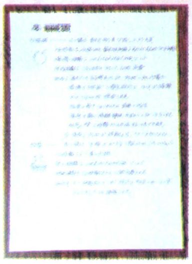
プレイヤーの攻撃パターン——武器

爆弾を仕掛ける

それでは具体的に攻撃パターンを説明しましょう。プレイヤーの攻撃を考える場合、近距離用とか遠距離用というように大別し、長所と短所を加味すると、個々の攻撃パターンに特徴が表れて、ゲーム中における使いわけが生じてきます。『ニュートピアII』でも、その辺を考慮して制作しています。

武器のひとつである爆弾は、②ボタンを押すと1個プレイヤーの位置に置かれます。敵を倒すのにも使いますが、主に崖や迷宮の壁を壊すのに有効です。

爆弾の仕様書



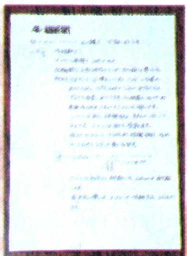


⬅爆弾には敵を倒すこと以外にも、重要な役目が。使いすぎ厳禁。



➡必殺のブーメランが決まる。ブーメランは何度でも使用可能。

ブーメランの仕様書



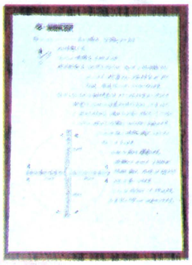
ブーメランを投げる

前作にはなく『II』で登場する新しい武器がブーメランです。爆弾の近距離攻撃に対し、遠距離用の武器として考えました。ブーメランは②ボタンを1回押すと、プレイヤーの位置から進行方向に半画面分移動し、プレイヤーの位置に戻ってきます。使用回数に制限はありませんが、プレイヤーが、ブーメランを受け取りそこなうと消えてしまいます。ブーメランは敵を貫通し、また出現したアイテムに接触させれば、それを獲得したことになります。

フレイルを振り回す

『II』に新登場する2つめの武器はフレイルです。遠距離でなおかつ広範囲の攻撃ができる武器として考えてあります。フレイルは②ボタンを押すとプレイヤーの位置から、進行方向に伸びます。伸びている間に方向キーを、右回りまたは左回りに素早く押すと、フレイルが押した方向に1回転します。そして、縮んでプレイヤーの位置に戻ります。これも敵を貫通します。一度持てばなくなりませんが、使用するたびに所持金が減っていきます。

フレイルの仕様書





⬅強力な武器フレイルは伸縮することによって周囲の敵を倒す。

プレイヤーの攻撃パターン──魔法

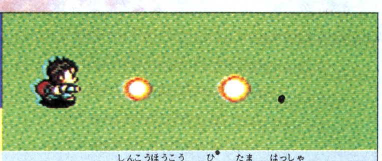


炎の杖

前作のユーザーの絶大なる要望に応えて、『II』では、前作の「炎の杖」以外に新しい魔法の「風の杖」「雷の杖」の2種類を加え、プレイヤーの魔法による攻撃を強力にしています。3つのいずれの魔法も、画面上部に示されるプレイヤーのライフ(ハートの数)の残量により、その威力は3段階にわかれ、ライフが多いほど威力は増加します。

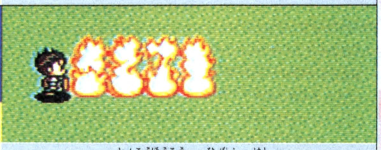
まず、「炎の杖」はプレイヤーの遠くにいる敵を攻撃するのに最適といえます。右の写真でわかるように、レベルが上がるにつれてかなり遠くまで炎が走ります。燃え残りも効果があり、ななめ攻撃も可能です。Lマップにある木や氷を燃やせば、ときおり入口や隠し階段が出現し、住人から情報を聞けます。

レベル1 ライフ1～5



プレイヤーの進行方向に火の玉を発射します。

レベル2 ライフ5.5～10.5



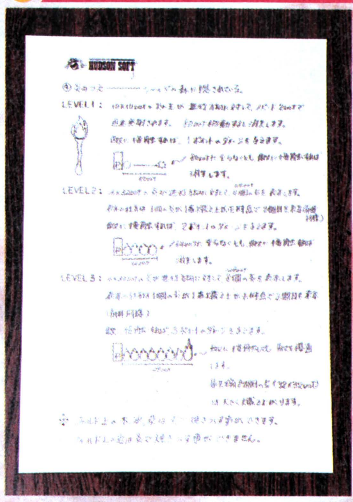
プレイヤーの進行方向に火柱が走ります。

レベル3 ライフ11～16



半画面分火柱が走り、敵を貫通します。

炎の杖の仕様書



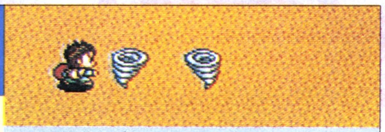


風の杖

『II』の新しい魔法を考えるとき、ひとつは前作の炎の印象を大切にし、自然の力をグラフィックで表現し、ファンタジックであること、2つめは魔法の威力の攻撃性の中に防御性を盛り込んだうえで、ハデさを出すことの2点を考慮し「風の杖」「雷の杖」を作りました。2つめの魔法「風の杖」はレベル3に代表されるように防御性が強いものです。

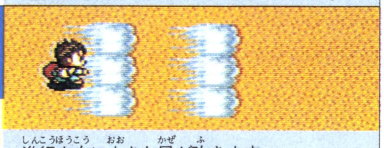
少し話は変わりますが、右の写真のプログラマーに手渡す攻撃パターンの仕様書には、各レベルに対して、移動パターンやスピード、距離、発射位置、強度、当たり判定などが、詳しく書かれています。

レベル1 ライフ1～5



進行方向を風が、行ったり来たりします。

レベル2 ライフ5.5～10.5



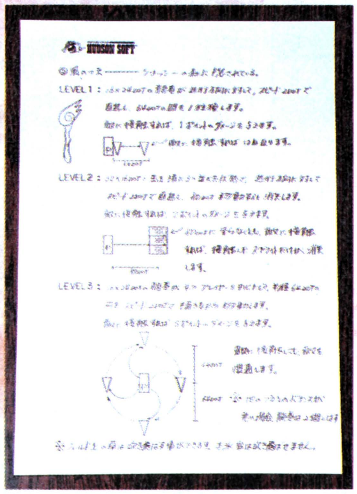
進行方向に大きな風が吹きます。

レベル3 ライフ11～16



プレイヤーを中心にして風が周囲を回転します。

風の杖の仕様書



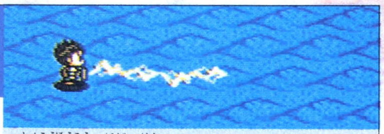


雷の杖

3つめの魔法「雷の杖」は『II』でいちばんハデな印象をユーザーに与える魔法です。事実、他誌で『II』をとり上げる際、「雷の杖」レベル3の画面写真がよく使われています。私はゲームデザインをするとき、ユーザーが何に目を奪われるか考えながら作り上げてゆくので、それがみごと一致したとき、成功に一歩近づいた気がします。

魔法の説明の最後に少しレベルについて触れておきます。『II』でのレベルは各迷宮のボスを倒し、アイテムを獲得すると、ライフの最大値(ハートの器1個)が増え、魔法がレベルアップします。

レベル1 ライフ1～5



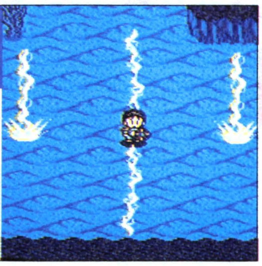
進行方向に雷を放ちます。

レベル2 ライフ5.5～10.5



進行方向と後方に同時に雷を放ちます。

レベル3 ライフ11～16



プレイヤーを中心にして4方向に雷を放ちます。

雷の杖の仕様書

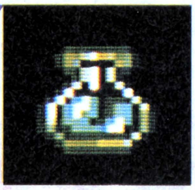


そのほか盛りだくさんのアイテムでゲームを多彩にする

先に説明した武器や魔法以外にも、たくさんのアイテム群が、たったひとりで戦うプレイヤーを助けます。基本的には前作のアイテムをすべて活用し、なおかつ新しいアイテムをいくつか用意し「ニュートピア」の世界に新たな謎と神秘性が生まれ、あなたの心を離しません!!

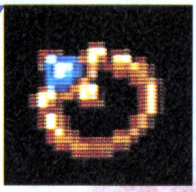
『II』で新しく作られたアイテムと前作のアイテムの違いは、前作のアイテムがプレイヤーを手助けする武器や道具に徹していたのに対して、『II』のアイテムは数々の用意されたイベントをクリアするための道具として作られています。逆に言うとアイテムの数だけイベントがあります。『II』の新しいアイテムを詳しく説明すると、タネ明かしをしてしまう結果になってしまいますので、今回はプレイヤーの手助けアイテムだけ、ご紹介しておきます。

薬



ライフを全回復します。2個まで持つことができ、1個めが緑色、2個めが紫色で表示されます。

魔法の指輪



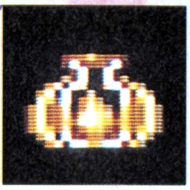
1画面中のすべての敵を弱い敵に変身させることができます。ただし、効かない敵も存在します。

魔法の翼



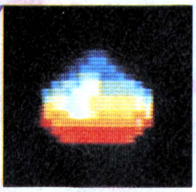
最後にセーブした場所にひとっ飛びで戻ることができます。迷宮内でも使用可能です。

光ゴケ



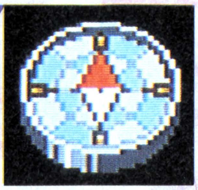
闇に包まれた迷宮を一瞬のうちに明るく照らすことができます。何度でも使用できます。

虹の雫



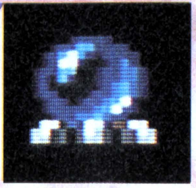
小さい谷間であれば、虹の橋が自動的にかかりその上を渡ることができます。

コンパス



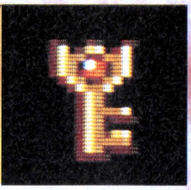
迷宮の中に入ると迷宮内のボスの待ちうける部屋がある方角を赤い矢印が示します。

クリスタル



隠し部屋を含まない迷宮内の全マップを映し出します。迷宮にひとつずつ存在します。

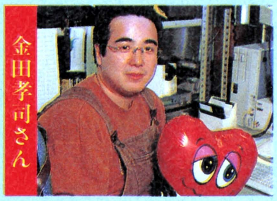
キー



迷宮内のボス部屋の扉を開けるのに使用します。迷宮にひとつずつ存在します。

ニュートピアIIのプロジェクトチーム　大紹介!!

札幌にあるハドソンの開発部では、『ニュートピアII』の開発が9月27日発売に向けて、急ピッチで進められています。



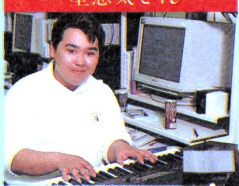
金田孝司さん

メインプログラマー。主にシステムやイベントなどほとんどを担当。「ゲーム画面でのイベントを見てね！　絶対に妥協しないぞ！　ウォー」



飛沢正人さん

サブプログラマー。プレイヤー関係とザコ敵すべてを担当。「続編といえども絶対みなさんの期待を裏切りません」



星恵太さん

サウンド。音楽や効果音、音という音、すべてを担当。「各シチュエーションの違いを目だけでなく耳で感じてください」



高岡史江さん

キャラデザイナー。プレイヤーや敵など、画面で動くものすべて。「自分で描いた敵キャラに容赦なくやられてしまう私って一体？」



佐藤裕さん

背景デザイナー。木、崖、家、村、街など背景すべてを担当。「全体を通して遊べる日が楽しみ。もうひと頑張りです」

先月号でも少し紹介しました『ニュートピアII』開発にあたるプロジェクトチームの面々を、この場を借りまして読者のみなさんにご紹介したいと思います。現場では今、私を含めて6人のスタッフが日夜頑張っています。この原稿を書いている5月下旬現在、すべてのセクションの素材が完成された状態になりつつあります。これから、ゲームバランスを見つめながら敵などのエントリーをして、1本の作品にたたみ上げてゆきます。上のスタッフの写真を見てください。焦りの色が隠せない表情を感じとってもらえるでしょうか？？　スタッフのコメントもお読みください。



安彦良和氏の描いた「ニュートピアII」のイメージイラスト

まとめ

今回お話ししたプレイヤーの攻撃パターンについては、ゲームが完成したとき、いちばんゲーム画面に表れる部分で、ゲーム制作のうえで決め手のひとつになる部分なのです。みなさんがゲームを選択するときやゲームのアイデアを考えるときの参考になれば、と思います。次回は「シナリオの構築とフィールドマップの作成」についてお話しします。

何かご質問があれば、編集部までおたよりください。では、また次回！

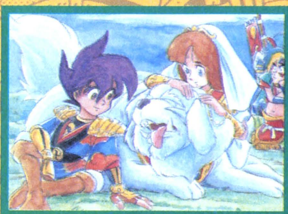
※このコーナーに対するご意見、ご質問をお待ちしております。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ニュートピアII係

王子様のお部屋

広井王子総帥が統括する、おたよりなんでもコーナー。今月はお休みでーす。

•てんがいよきょう•

天外 余興 II



•第8回•

イラスト／辻野寅次郎

寅のイラスト魔境

絵師・辻野寅次郎先生担当の「天外」イラストコーナー。常連以外もガンバレ！

広井王子総帥のおコトバ

ついに『天外II』オープニングアニメが公開された!! 今回発表された写真だけでもそのクオリティの高さはわかっていただけると思う。これほどの完成度を持ったOPができあがったのも、スタッフ一同の精進のたまものである。そこで今回は、『天外II』スタッフからの喜びのコメントをお届けしよう。

OA大公開記念 スタッフインタビュー！

すべてが最高のビジュアル!! とにかくここを見てほしい！



監督:桝田省治

ついに公開の『天外II』のオープニングデモ。けっこうすごいでしょ!? 当初、入れる予定はなかったのですが、スーパーCD－ROM²に対応することが決定した時点で、プレゼンテーションの意味も含めてゲームの導入部に追加しました。確かに今までの演出と一線を画した出来になってますが、ゲーム中のアニメに比べれば、実は大したことはないのです。みなさんに損は絶対させません。楽しみに待っていてください。

絵師:辻野寅次郎

見てるとあっという間ですけど、オープニング作画には作業だけで4週間かかってます。その間は、ほとんど不眠不休だったから、ホントにきつかったですね。演出的な面では、各キャラクターの特徴を動きだけで表現するのに骨を折りましたけど、岩崎さんはじめスタッフの皆さんががんばってくれたので、満足するものができましたね。個人的には、カブキのパートが気に入ってます。

演出:岩崎啓真

このオープニングはスゴイよ!! なにしろ卍丸のパートだけで300枚以上の原画がありましたからねェ。新システム対応になって、2Mも使えるにもかかわらず、圧縮かけまくってます。

『イースI・II』のときには、動きのために絵のクオリティを犠牲にしなきゃならなかった部分もあったんだけど、『天外II』は絵と動きの質が高いレベルで両立してる。とくに、絹のパートとタイトル前の炎の龍の動きは、技術的にもものすごく苦労したんで、じっくり味わってほしいですね。

女王マキの贈り物

業界の女王・山田マキ様が、読者に愛のこもったプレゼントを賜るコーナー。

女王マキの贈り物

菊池通隆先生より画集の貢ぎ物

ハ～イ、女王マキよん。今月はこの8月17日より全国松竹系で公開予定の話題のアニメ映画『サイレントメビウス』の監督・菊池通隆先生から、直筆サイン入り画集をいただいちゃったわ！

いつものように、私をほめ讃えるハガキをくれた人の中から1名様にプレゼンツ・フォー・ユーしちゃうから、右のページのあて先まで送ってね。



⬅菊池先生自信作の画集、タイトルは「NEXT GENERATION」！



らん外余興

全国の女王様ファンの皆さん。グレイトなニュースが飛びこんでまいりましたっ！ な、なんとこのたび、女王マキ様が童話作家として文壇にデビューいたします!! タイトルは『忍者物語』。さこやん氏のイラストも楽しい絵本です。偕成社より6月末に発売の予定。

寅のイラスト魔境

今月は全コーナー入り乱れての発表だ！

どーも、『天外II』のビジュアルシーンも完成して一息ついている寅で～す。

最近僕のコーナーをはじめとした、投稿ハガキがヒジョーにレベルアップしておりまして、実にありがたい！　しかも３Ｄあり、情景ありとバラエティも豊か。僕も負けじと絵筆を持つ指に力がこもる日々であります。

愛知県　秀虎くん



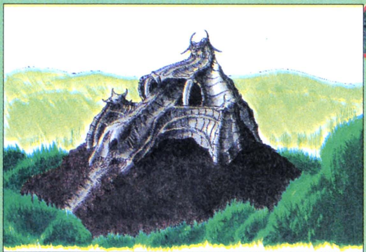
➡甲虫をイメージしたキャラ。左手の武器が面白いね。（寅）

群馬県 田村　暢宏くん



➡あいかわらずうまい、田村くん。次は女の子を！（寅）

大阪府　加藤達也くん



➡『II』に登場する城のイメージ画。なかなかの力作だ。（寅）

愛知県　志賀幹生くん



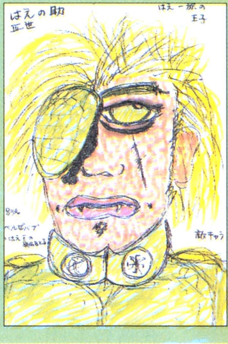
⬆３Ｄ絹フィギュア。ピンボケ気味なのが惜しい。現物を送るように!!（寅）

埼玉県　佐藤雅弘くん



⬆雰囲気としてはカブキの妹。いや、彼女かな？（寅）

千葉県　松尾勝仁くん



兵庫県　島津虎王くん

➡蝿の王という設定の深さと、絵のギャップがいい！（総師）



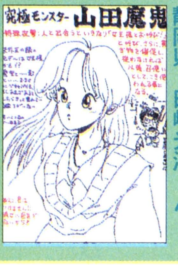
東京都　春日井猫美くん

➡これもグッドね。でも王子様がスネちゃって困るわ。（女王）



静岡県　田嶋光浩くん

➡文章のセンスがいいわね。私の気持ちにピッタリよ。（女王）



千葉県　中谷泰志くん

➡ペチャパイとか書いてあるが、山田はオッパイ大きいぞ！（寅）



➡ウマイ！　みんなミョ～に似ているんでないかい。（総師）

おたより大募集
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　天外余興II○○係

女王マキのこのゲームが感じちゃう

PC原人2



⬅とぉ～りゃ～！　これがうわさの、原人大車輪だッ!!

今回紹介するのは『PC原人２』よ。これは、レッドカンパニーのアベベ、コブ太先生たちが作った、超面白いアクションゲームなのデス。前作より、パワーアップした原人くん。表情もすっかり豊かになっちゃって、少女マンガ目のPC美人や、怒りバクハツのPC噴人になっちゃったり、前歯で大車輪をやったり、見てるだけでも笑えちゃう。前作で人気だった敵キャラ、チックンも、バシバシ登場してるの。居眠りしてるチックンだっているんだから。みんな、絶対プレイしてね。ハドソンより７月19日発売よっ！

おしらせ

『天外余興II』スタッフからのお知らせでーす！　６月号のプレゼント、田中公平先生サイン入り『天外』サントラCDは、大阪府の天外騎士さんに差し上げちゃいました。オメデトー！

また、最近投稿ハガキに、住所や年齢を書き忘れている人が増えてます。注意してね！



らん外余興　人気爆発のスチャラカ連載『天外余興II』では、読者諸兄の日頃のご愛顧にお応えして、スーパープレミアムテレカを作成中であります。現在、辻野寅次郎先生がオリジナルイラストを手掛けている真っ最中。早ければ来月にも誌上で発表しちゃうよん!!

勝PCエンジン 5月31日付

SOFT HIT CHART

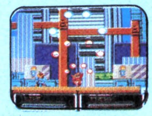
ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げBEST10

ブランク時期の間隙をぬって『シュビ2』トップ奪取！

1 キャラクターACTの正統派ともいうべき激ムズの1本。支持は意外に根強い感じだね。



2 今月もコンスタントに売れ続けた。長く楽しめるタイプのゲームだから損はしないはず。



3 初のROMRAMカードのソフト。カードのRAMはワークエリアに使っている。



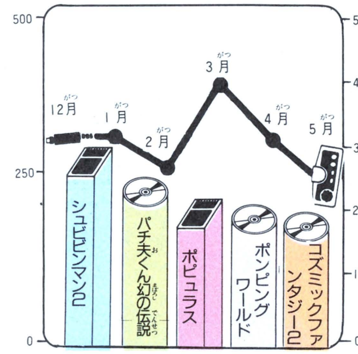
4 低価格路線CDソフト。アーケードからの移植で内容もよく練れている。この手が好きなら。



5 相変わらず売れ切れが多いようで、それがなければもう少し上位になるだろうにね。



順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	3	272	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT 4M	6,600円 4月27日
2	4	214	パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン	ETC CD	12,800円 4月19日
3	1	193	ポピュラス	ハドソン	SLG 4M BU	7,800円 4月5日
4	－	178	ポンピングワールド	ハドソン	ACT CD	4,500円 5月31日
5	2	159	コズミックファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG CD	6,780円 4月5日
6	6	135	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	SPG 2M	5,800円 3月21日
7	7	127	F1サーカス	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 '90年9月
8	－	101	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	SLG 3M BU	5,800円 '89年9月
9	－	93	マンホール	サン電子	ETC CD	6,500円 3月22日
10	－	90	ULTRA BOX第4号	ビクター音産	ETC CD	4,800円 5月24日



今月は量的にはびっくりするほど売れていない。やはり新発売タイトルが少なかったせいだろうけど、それにしても極端だ。ソフトメーカーはどうしても売れる時期に集中して発売を計画するため、今月のような谷間の時があるのもしかたないかな。まあ来月はだいぶ発売タイトルが増えるので、にぎやかになることだろう。

前人気BEST10

『ロードス島戦記』が急上昇！

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	2	610	ロードス島戦記	RPG CD
2	1	428	F1サーカス'91	SPG 4M
3	6	407	BURAI	RPG CD
4	9	398	天外魔境II	RPG SCD
5	4	339	PC原人2	ACT 4M
6	3	266	ヴァリスIV	ACT CD
7	5	233	聖竜伝説モンビット	RPG CD
8	8	217	天地を喰らう	ACT CD
9	－	205	ドラゴンスレイヤー	RPG SCD
10	7	158	ソーサリアン	RPG CD

1位 ロードス島戦記



➡まだシステムも未完成なのに盛り上がる人気。

豪華タイトルがずらりそろったという表現がピッタリ。さらに新システム対応のタイトルが増えればもう前途洋々だね。

読者が選んだ発売中ソフトBEST10

まだまだ1強時代は続く

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	RPG	50
2	2	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG	14
3	3	コズミックファンタジー2	レーザーソフト 日本テレネット	RPG	10
4	4	イースⅢ	ハドソン	RPG	8
4	7↑	改造町人シュビビンマン2	メサイヤ	ACT	8
5	10↑	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	SLG	7
6	9↑	ボンバーマン	ハドソン	ACT	6
7	−↑	ポピュラス	ハドソン	SLG	5
7	−↑	ファイティングストリート	ハドソン	ACT	5
7	−↑	スーパーダライアス	NEC アベニュー	STG	5

5位 S桃太郎電鉄



➡そろそろ続編が待ち遠しい、超ロングセラー。

2位以下はすっかりおとなしくなり、チャートに平和が戻ってきた。こうなると次にチャートを荒らしてくれそうな期待は前人気の非常に高かった『F1サーカス'91』の発売にかかる。F1ブームと力を合わせてはたしてどこまで迫れるか？

アーケードBEST10

格闘ACTが絶好調！

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターⅡ	カプコン	ACT	223
2	2	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	189
3	10↑	ウルトラマン	バンプレスト	ACT	152
4	3↓	クイズ殿様の野望	カプコン	ETC	131
5	6↑	ゆうゆのクイズでGO！GO！	タイトー	ETC	118
6	−↑	スーパーバレー'91	ビデオシステム	SPG	86
7	4↓	クイズ宿題を忘れました	セガ	ETC	78
8	5↓	ラッドモビール	セガ	SPG	71
9	−↑	ハットトリックヒーロー	タイトー	SPG	65
10	7↓	ファイナルファイト	カプコン	ACT	62

5位 ゆうゆのクイズでGO！ GO！



➡4〜8のジャンルから得意分野を選択する。

相変わらず強力なパワーでヒットを続ける『SFⅡ』と、急上昇の『ウルトラマン』が格闘人気を引っ張っている。一時は沈滞かと思われたクイズも新機種で頑張っている。こういう流行は家庭用機にもすぐ影響がでるから目がはなせないぞ。

ディスカウント情報

新宿駅周辺第2弾！

カメラのサクラヤ新宿西口店			ヨドバシカメラ2号店		
ソフト名	売値(税別)	割引率	ソフト名	売値(税込)	割引率
ポンピングワールド	3,050円	3.2割引	ポンピングワールド	3,150円	3.0割引
コブラⅡ	4,550円	3.0割引	コブラⅡ	4,550円	3.0割引
ライザンバーⅡ	4,620円	3.2割引	ライザンバーⅡ	4,760円	3.0割引
ハットリス	3,940円	3.2割引	ハットリス	4,060円	3.0割引
ULTRA BOX第4号	3,260円	3.2割引	ULTRA BOX第4号	3,360円	3.0割引
エターナルシティ	4,680円	3.2割引	エターナルシティ	4,830円	3.0割引
改造町人シュビビンマン2	4,480円	3.2割引	改造町人シュビビンマン2	4,620円	3.0割引
アドベンチャーアイランド	3,600円	3.2割引	パチ夫くん幻の伝説	9,960円	2.2割引
ヘルファイアーS	4,760円	3.0割引	アドベンチャーアイランド	3,710円	3.0割引
1943改	4,980円	3.1割引	ヘルファイアーS	4,760円	3.0割引
イースⅢ	4,980円	3.1割引	ハイグレネーダー	4,740円	3.0割引
クイズまるごとTHEワールド	4,320円	3.0割引	ポピュラス	5,460円	3.0割引
TVスポーツフットボール	4,560円	3.2割引	ワールドスタジアム'91	4,060円	2.6割引
おぼっちゃまくん	4,620円	2.0割引	1943改	5,040円	3.0割引
エルディス	4,550円	3.0割引	イースⅢ	5,040円	3.0割引
エグザイル	5,420円	2.0割引	三国志	5,800円	3.4割引



⬆新発売のデジタルコミック『コブラⅡ』。好調な売れ行きにも関わらず品切れになっていないようだ。

最近は話題のバーチャルリアリティシステムを置いているゲーセンもある新宿。ゲームソフト以外の最新情報も手にはいるので時々は出かけたいね。

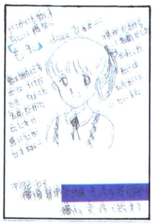
●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸、おもちゃのデンマーク（愛知）

『十五少年』名前決定!!

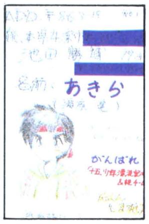
たくさんのご応募ありがとう!!



桃太郎チームの新作『十五少年漂流記（仮）』のメインキャラの名前が決定!! 名づけ親にお約束のシナリオがまだ未完成なので、先に新しいかわら版テレカをプレゼントしちゃうよ。乞うご期待!!



⬆神奈川県・横山文乃



⬆熊本県・池田勝博



⬆宮城県・石森紀子



⬆愛知県・鈴木やよい

1 あきら 男の子 熊本県・池田勝博
2 たける 男の子 宮城県・石森紀子
3 けんたろう 男の子 北海道・高橋健太郎
4 じゅん 男の子 栃木県・軽部慎吾
5 ゆうた 男の子 兵庫県・呂道仁
6 ひであき 男の子 神奈川県・井上良太
7 えいじ 男の子 栃木県・松本貴久
8 さとる 男の子 東京都・柄沢圭佑
9 だいすけ 男の子 東京都・志茂資士
10 やよい 女の子 愛知県・鈴木やよい
11 みどり 女の子 埼玉県・榊原徹也
12 かすみ 女の子 鳥取県・安本雅樹
13 きょうこ 女の子 神奈川県・大滝京子
14 ありさ 女の子 秋田県・松本光弘
15 もえ 女の子 神奈川県・横山文乃

桃太郎番付

桃太郎シリーズゲームミュージックベスト10

大スキミュージック

1	ましらヘタクソロック	24
2	夜叉姫との戦い	17
3	家に帰ってきた桃太郎	11
4	ピーチ・エキスプレス	9
5	地獄王との戦い	7

なんと音痴ロックが1位!? 本当はマトモな曲を、苦労してわざと変にした曲なのに!?

みんなの声

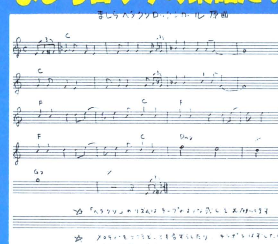
●ましらヘタクソロック。気がぬけるようで、おもしろい!! 岩手県・広野

●ましらヘタクソロック。覚えられないけれど忘れられない、この曲がいい!! 大阪府・貧太郎

●夜叉姫との戦い。テンポも速く、緊迫感があって好き。 宮城県・ちゃん

●桃太郎が家に帰ってきた曲。感動。涙。やりとげたうれしさ。ただいま!! 北海道・西村徳清

関口氏直筆 ましらロックの楽譜だ！





⬆山形県 アルファ・ロメオ

⬇広島県 上村成風





⬅北海道・金太郎の子孫

桃太郎美術館

開館のお知らせ

近頃傑作イラストのハガキが多くて好調。これを載せなきゃもったいない!! というわけで「桃太郎美術館」を開館します。初回テーマは「麗しの夜叉姫」。とびっきり美しい夜叉姫の姿をハガキに描いて送ってね。掲載者には特製テレカをプレゼント。よろしくね!!

あて先はこちら



㊗桃太郎かわら版にハガキで参加しよう!! 各コーナーへはもちろん、さくま将軍への質問や、かわら版で取り上げてほしいことなんかも教えてね。ペンネームは8文字まで。住所・氏名・年齢も忘れずに。掲載者には特製テレカを贈呈!!

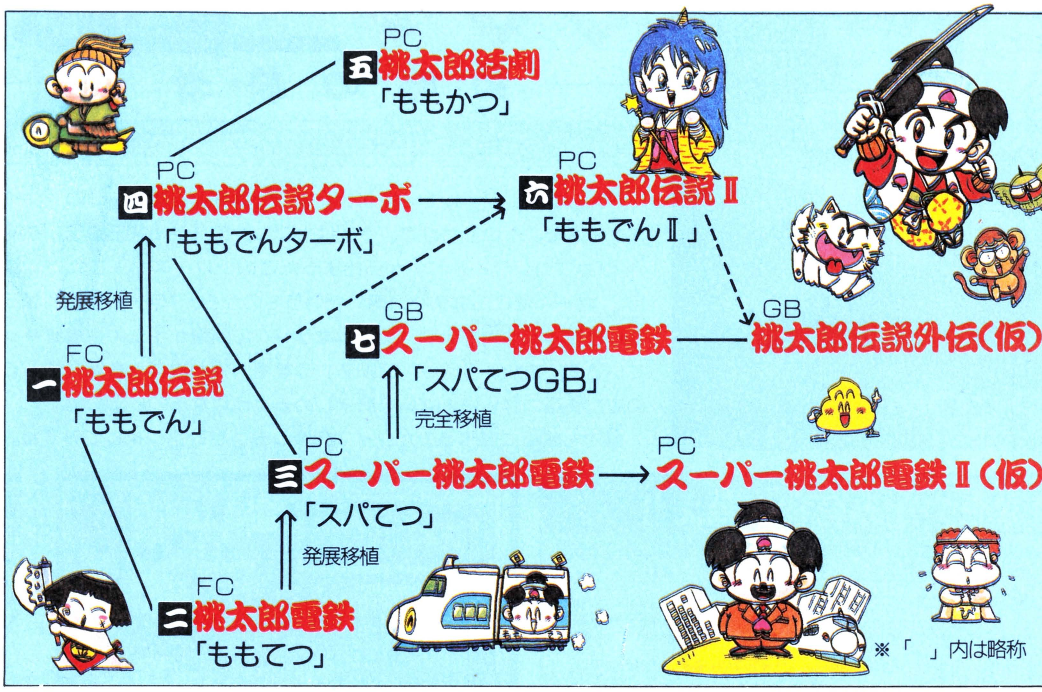
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊗PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
〇〇〇〇係
あなたの住所
氏名
年齢

 岩手県江刺市のP.N.広野くん。本名を書き忘れていますので、ハガキなどで知らせて下さい。

研究大発表!!

桃太郎シリーズ

——その大いなる軌跡



勝 桃太郎かわら版

第六号

元 さくまあきら & 版 桃太郎チーム

秘められた原題とは？

桃太郎シリーズのマヌケな題名はもはやお約束。でも、じつは今の題名になる前に、桃太郎チーム内での別の名前があったので、今回はそれを大紹介。

これを覚えて桃太郎マニアを自認してください。まず『桃太郎伝説』はさすがに最初からこの題名。

次のファミコン版『桃鉄』が「日本一周トラブル・トレイン」。サイコロをふるたびにトラブルが起きるのでこの名前がついたが『桃鉄』の語呂あわせにあっけなく負けた。

『S桃鉄』は「桃太郎社長」。FC版より総合会社の社長のイメージを強くするつもりだったためだが『桃鉄』のパワー・アップ版の感じが欲しかったので『スーパー』がついた。

『桃活』は㊗の読者ならご存じの「P-TYPE」だった。『R-TYPE』のパロディでRから1本棒が抜けたマヌケさから。発売直前までこの名前で行くはずだった。

『桃伝II』は「桃太郎セブン」。

『ターボ』は「豪華版」。

どれも決定した題名のほうがおもしろくて個性があるもんだ。

桃太郎シリーズ予想タイトル大募集!!

●『桃太郎合戦』シミュレーション
通称「ももせん」

●『桃太郎問答』クイズゲーム
通称「ももも ん」

●『桃太郎紀行』公式ガイドブック
通称「ももこう」

以上が、現在準備中の新作です。というのは冗談だけど『桃太郎電蓄』なるCDも出てるし、わかんないよ。

この際、かわら版読者で桃太郎シリーズの新作が、どんなタイトルになるか予想して遊んじゃおう!!

傑作はかわら版で紹介の上、特製テレカをプレゼント。さくま将軍がお気に召せば、キミの考えたタイトルが新作につく可能性もあるぞっっ!!

上記の要領でハガキに書いて「桃太郎予見」係までビシバシ送ってね!!



クイズ三國志
―― 知略の覇者 ――

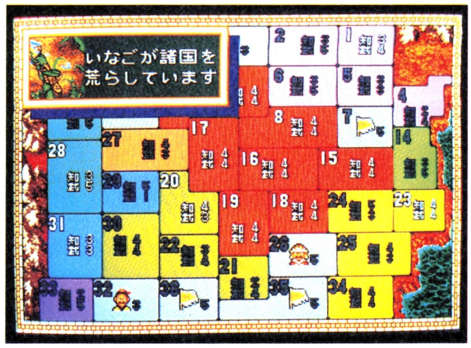
カプコン／現在ゲームセンターでプレイ可能

パズルゲームブームも一段落した今、一番ホットで面白いのはクイズゲームだ。というわけで、今回はカプコンの『クイズ三國志』を紹介。『カプコンワールド』から始まったこのシリーズも、これで4作目。〝なーんだこんな楽勝問題〟というものから、〝うーん〟とうなってしまうような難問まで、いろんなランクの問題がキミの挑戦を待っているぞ。また、今回は「三國志」の登場人物が次々と登場してくるので、物語に詳しい人なら一層楽しめるようになっているのだ。

誰でも簡単に遊べるのがクイズの楽しみ、ぜひプレイしてみてね。

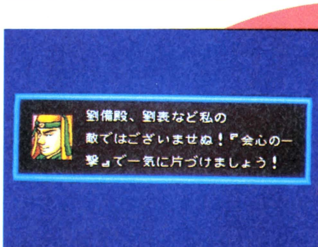
4人の武将の特徴をつかみ有利に戦え!!

名前	年齢	ゲーム開始時西暦200年での特徴
劉備玄徳	39歳	荊州に身を寄せ、軍師をつのっている。プレイヤーキャラとして選択すると、お手つきの上限が増えやすい。
曹操孟徳	45歳	袁紹と自分とで、中原の覇者を決すべく「官渡の戦い」を開始。プレイヤーキャラとして選択すると、2択・3択になりやすい。
孫権仲謀	18歳	兄、孫策が倒れ、18歳の若さで君主となる。プレイヤーキャラとして選択すると、ジャンルセレクトしやすくなる。
呂布奉先	40歳?	史実と違い特別に、徐州に逃亡し流浪の日々を送っている状態に設定されている。選択すると、〝会心の一撃〟がでやすくなる。



⬅中国全土の36国を、すべてその手につかむのだ!!

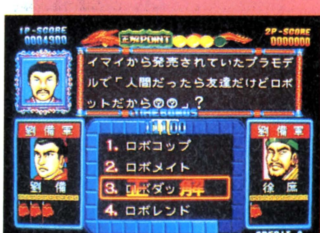
クイズで進む戦闘状況



⬆『殿様の～』と違い、今回は配下の武将が毎回登場してくるのだ。



⬆ルールは単純、規定のお手つき数を超えないようクイズに答えていけばいい。



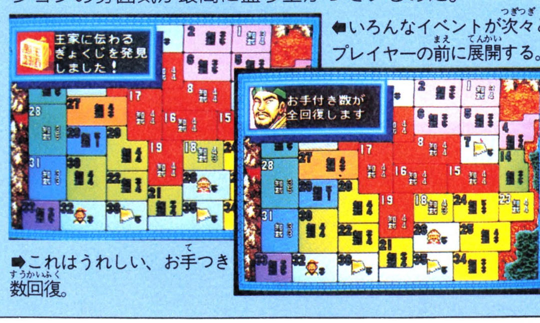
⬆クイズの内容も一新。マニアックな問題から楽勝問題までさまざま。



⬆2PプレイももちろんOK。早押しに命をかけるんだ。

イベントも豊富に用意されている

全36国を制覇するまでに、今回はいろいろなイベントが起こるぞ。用意されているものは20種類以上。中には、お手つき数を回復させてくれるものや、敵が攻め込んでくるというものもある。このイベントのおかげで、シミュレーションの雰囲気が最高に盛り上がっているのだ。



⬅いろんなイベントが次々とプレイヤーの前に展開する。

➡これはうれしい、お手つき数回復。

NEO·GEO ニュータイトル2作を紹介

クイズ大捜査線



家庭用機としてもいよいよ求めやすくなってきたネオ・ジオ。ニュータイトルも次々と発表されることになり、ソフトの充実もこれからガンガン進んでいくといった感じ。

今回紹介する２本は、その最新作。１本は、ちょっと見ただけでも登場人物たちのユニークさで笑えてしまう『クイズ大捜査線』。２つのモードそれぞれに味があって、なかなか楽しませてくれるのだ。で、もう１本が進化した未来の野球という設定の、一風変わった野球ゲーム『2020スーパーベースボール』。これからのネオ・ジオは面白そうだ！

ストーリーモード

クイズに解答することで、イベントが展開していくアドベンチャー風のモード。さまざまな人物から情報を集めたり、ピンチの状況から脱出したり…、２つの物語がキミを待ち受ける。



⬅点数が問題の難易度に直結する、パネルクイズもあるんだ。



➡この人物の依頼から始まるのが、２番目のストーリーだ。



➡解答を間違えるとライフゲージが減ってしまう。



⬅出題されるクイズは、全部で5000問も用意されているのだ。



⬆登場人物の顔を見てるだけでも面白いのだ。誰かにそっくりでしょ。

すごろくモード

先にゴールにたどり着いた方が勝ちという、１ＰＶＳ２Ｐ対戦のすごろくモード。イベントも豊富で燃えるぞ!!

⬇片方のプレイヤーが動いているとき、もう片方は待たされちゃう。



⬇答えられないと戻されてしまうのだ。





⬆思わずニヤリとしてしまう仕掛けがたっぷり用意されているのだ。



⬅クイズは４択。正解すると買い物用のゴールドをもらえるぞ。

2020スーパーベースボール

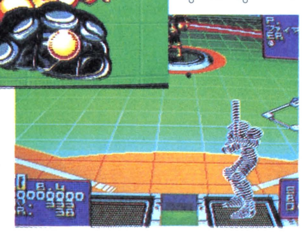
“能力等倍比プロテクター”によって、選手のスピードとパワーを数倍に引き上げた野球。それがこの『2020スーパーベースボール』が展開する未来の世界だ。ルールも、進化した野球ということなので、現代のものとはちょっと違っているぞ。ゲーム内容は、１Ｐ時がどんどん勝ち進んでいくリーグ戦で、２Ｐ時が対戦プレイ。どちらも、エキサイティングな試合を楽しめることうけあいだ!!



➡超人的な能力を持つ選手や、ロボットが登場する未来野球モノ。



⬅ファインプレイなどのときは、ビジュアルがバシバシ出る。白熱するゲームを盛り上げてくれるのだ。



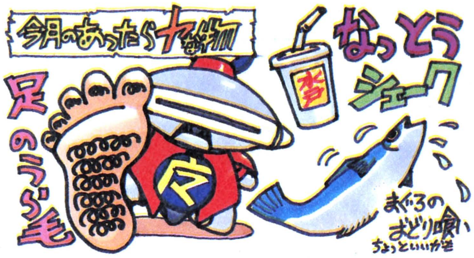
➡サイバーな感覚のグラフィック。これなら、新鮮な感じで改めて野球ゲームを楽しめそうだね。

テレの介のアーケード特選情報

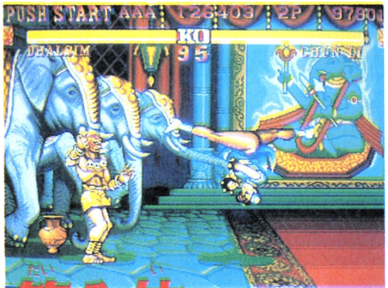
ハァーイ!! テレの介だ。最近、新作ゲームの発表がちょっと少なめで、「イマイチ盛り上がらない!!」と思ってる人が多いんじゃないかな？ しかし、御安心を！ テレの介の仕入れた情報によると、すでにいくつかのメーカーが新作ゲームのロケーションテストを行っていて、もうしばらくでそれらが登場してきそうなんだ。ゲームで暑さを忘れたい夏に向けて、やっと動きが出てきたって感じでしょ。新しい情報が入りしだい紹介するから待っててよね。また、いよいよ始動したネオ・ジオの新タイトルも要注目だ!!

PC ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報



今月の人気投票Best 5



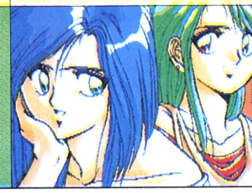
第1位 ストリートファイターII



第2位 ファイナルファイト



第3位 ドラゴンクエスト



第4位 エメラルドドラゴン



第5位 ファイナルファンタジー

移植人気投票結果〈5月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	7↑	1206	ストリートファイターII	アーケード
2	1↓	1002	ファイナルファイト	アーケード
3	3—	743	ドラゴンクエスト	ファミコン
4	2↓	671	エメラルドドラゴン	パソコン
5	4↓	389	ファイナルファンタジー	ファミコン
6	5↓	372	サイレントメビウス	パソコン
7	11↑	279	魍魎戦記　摩陀羅	ファミコン
8	6↓	268	ドラゴンボールZ	ファミコン
9	7↓	213	パロディウスだ！	アーケード
10	29↑	170	ドラゴンボール	ファミコン
11	8↓	167	ドラゴンセイバー	アーケード
12	25↑	164	三國志II	パソコン
13	34↑	149	出たな！　ツインビー	アーケード
14	18↑	148	エリア88	アーケード
15	14↓	142	シムシティー	パソコン
16	15↓	135	R-TYPEII	アーケード
17	30↑	126	パンクショット	アーケード
18	19↑	121	U.S.NAVY	アーケード
19	10↓	114	大工の源さん	アーケード
20	27↑	111	マーベルランド	アーケード

『Sファイター II』いきなりのトップだ!!

多少予測できたこととはいえ、まさかダントツのトップになるほどとは……。今回の『SファイターII』の強さはまさに圧倒的という感じ。さらに、もう1本の『Fファイト』とのカプコン作品コンビで、ほとんどの票をさらってしまったようだ。これで、しばらくは『SファイターII』の時代が続くのかもしれないね。

ところで、今月の新作発表によって、『ウィザードリィ』はチャートからアウト。ファンのみんな、よかったね。

歴代Best 20だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	25150	ドラゴンクエスト
2	12463	テトリス
3	11446	グラディウスII
4	11008	ファイナルファンタジー
5	10517	ファイナルファイト
6	8460	エメラルドドラゴン
7	5624	SDガンダム
8	5590	R-TYPEII
9	4869	三國志
10	4685	パロディウスだ！
11	4288	信長の野望（全国版）
12	4224	エリア88
13	3522	サイレントメビウス
14	3325	フェリオス
15	3204	魍魎戦記　摩陀羅
16	3155	グラディウスIII
17	2805	ドカベン
18	2463	スーパーマリオブラザーズ
19	2042	ドラゴンセイバー
20	1890	三國志II

  イラスト／薄葉士郎

『ファイナルファイト』10000票到達!

CAPCOM広報 人見一枝さんに 移植の可能性をズバリ!聞いてみた!



⬅単純な操作で、多彩な技を見せてくれるACTの傑作!!



⬆カプコン広報の人見さん。かなりのゲーム通とのウワサだ。



⬇これはSFC版の画面。PC版を見れる日ははたしてくるのか?

『Fファイト』がついに1万票を突破!! さっそく月報社は、東京恵比寿にある(株)カプコン東京支社へと赴いたのだった。

㊖:SFC版も大ヒットしたこの作品の移植を、多くのPCユーザーが待ちこがれているわけですが、カプコンさん自身での移植や他社への移植許可はありえますか?

人見さん:『Fファイト』は1989年の作品ですね。PCに移植される可能性が、まったくないということはないと思います。ただ、現在のウチの方針は安定した市場への供給という形なので、カプコンがじかに移植をてがけるという可能性は、ちょっと少ないでしょう。それよりも、ロイヤリティ一契約での移植許可の方がありえますね。

まあ、移植のことはどうなるかはっきり分かりませんが、これからもいい作品をカプコンは作っていくので応援してください。



⬅岐阜県 森淳雄くん



⬅三重県 コズミック・センターくん



⬅福岡県 ミスター死語II世くん



⬆千葉県 宮武和也くん

連載第6回 ナムコのな

Presented by ナムコスーパー激烈社員 御所脇ヒロリン

『ゴーリーゴースト』登場

今度のナムコの新製品は、いたずら好きのゴーストたちを退治する、超感覚ビデオエレメカSTG『ゴーリーゴースト』なのだ!!



⬆激しく飛び回るゴーストたちをやっつけろ!!

この間、アメリカの友人マイクから、グランド・マンションにプラギーゴースト(疫病幽霊)が住みつき困っているという手紙がきた。さっそく僕は、アメリカへゴースト退治のために飛んだ。ラッキーなことにアメリカに着いたとき、ゴーストを退治するプラズマ分解光線銃(ZAPPER)も完成。僕がZipチーム、友人のマイクがZapチームということで、深夜、グランド・マンションに乗り込んだのだ。しかし、戦いはあえなく無惨な結果に! 今でもゴーストは、あっちこっちを飛び回っている。今度は、ぜひキミたちにゴーストを退治してほしい。健闘を祈ってるぞ!!

読者の大声

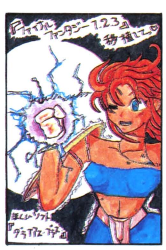
☆中津賢也先生の「ちぇりいげいる金さん」をAVGにしてくれないかな? 埼玉県 百目鬼弘さん ☆『SファイターII』面白いッ! 前作の$\sqrt{25}$倍くらい面白い! ここは一発移植してほしい。 岩手県 久慈秀輝くん ☆『スナッチャー』あの不気味さが忘れられない。 新潟県 小武内篤くん ☆『エメドラ』これが出るまでは、いつまでもPCユーザーやめないから、早く移植しなさい。 千葉県 山田章司くん ☆誰がなんといおうと、『グラII』だけはあきらめないぞ。 千葉県 小林祐介さん 編より:というわけで今月はこのへんで。



⬅静岡県 冷気丸さん



⬅愛知県 暁一穂くん

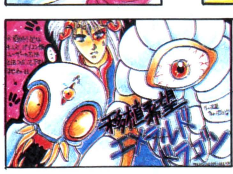


⬅埼玉県 デベロン一号くん



⬅愛知県 カシューくん

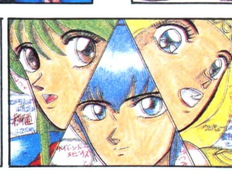
ところで、あんまり意味はないんだけど6月号の土岐つづくんにファンが急増中だぞ。



⬆京都府 たかな知さん



⬆愛知県 のり子さん



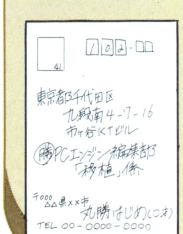
⬆富山県 大田恵伸くん



⬆茨城県 葉原・秋くん

おたより募集!!

このコーナーへのハガキは、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲーム(3本まで)とほしいソフト名を書いて送ってね。毎月、抽選で5名様に希望のソフトをプレゼントだ。あて先:〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㊖PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬅オモテはこんな風に。

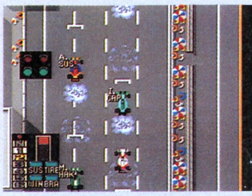


⬅ウラはキミの好きにして

〈今月の当選者発表〉愛知県 中嶋瑞樹さん、神奈川県 プラズマくん、岡山県 脳みそゼリーくん、北海道 半田悟くん、福岡県 プラムさん、以上の5名様でした。おめでとう!!

新作ソフト お毒味チャート

しんさくソフトおどくみチャート

評論家	ファイナルソルジャー	F1サーカス'91	PC原人2
ゲーム名	 ハドソン 7月5日発売／¥6,500	 ニチブツ 7月12日発売／¥6,900	 ハドソン 7月19日発売／¥6,500
 全ゲーム制覇超人 **岩崎啓真** 今、『天外II』は破壊的に忙しい。徹夜の連続で死にそうになっているのだ。しかし、その価値はあるソフトだぞ。発売を楽しみに待っててねぇ。	恒例、夏のキャラバンソフト。いつものようにデキがいい。だが、敵の攻撃なんかが「今までの約束事」を破っているのが気になった。STGとすればデキはいいのだが、キャラバンソフトといわれるとちょっと違うのではないかと思ってしまう。 ●●●●●●●●○○	前作の悪いところだけをすべて直し、なおかつ大幅にグレードアップ。文句なしの面白さ。また、素人もプレイできるように練習編を入れたのは大正解。レースの時にちょっと動きがぎこちなくなることがあるのが、唯一の減点ポイントか。 ●●●●●●●●●○	「キャラクターの動きを楽しむゲーム」という狙いが、はっきり見えた素晴らしい作品。前作とは比較の対象にならないぐらい面白い。文句をつけるとしたら「はんにんまえ」のモードでも2面ぐらいはプレイできたほうがよかったと思うぐらいだ。 ●●●●●●●●●○
 対COM無敵人間 **ウォルフ中村** 例によって、草野球に燃えている私だが、テニスも始めようと思っている。そしていつか佐藤編集長（うまい…らしい）にお手合わせ願おうと思っているのだ☆	SET-UPモードでプレイヤー好みに攻撃方法を変えられるのがうれしいね。キャラバン認定ソフトの宿命か、『SSS』等との違いがほとんど感じられなかったのは残念だけど…（攻撃方法や敵キャラの個性づけなどは成功していると思うが）。 ●●●●●●●●○○	コースを覚えるのはもちろんのこと、瞬間的な判断力とそれを実行に移すテクニックが要求されるだけに好き嫌いが分かれるゲームかもしれない。難易度は上がったけれど、トレーニングモードが用意されているので初心者でもハマれると思うぞ！ ●●●●●●●●●○	火を吹いたり滝登りをしたり壁にへばりついたり木によじ登ったりと、原人クンが実にいい味を出してます。空中回転することで落下速度が落とせるんだけど、これがまたゲームにうまく溶け込んでいるんだよね。体力回復が割と楽にできるのも○。 ●●●●●●●○○○
 お気楽専門校生 **東　千里** 『PC原人2』をやりながら、つい原人クンをいじめてみたくなって、わざと敵キャラに攻撃させてみる私って、意地悪なのかしらと思う今日この頃です。	画面の色がすごくキレイなのよ。ひとつの攻撃アイテムの中に3つの攻撃法があるから、いろいろと、試してみて、その中で一番自分に合った攻撃法を見つけ出してからプレイすることをススメるわ。敵キャラを破壊した時の爽快感はバツグンよ。 ●●●●●●●○○○	ひとつひとつのモードが、かなり細かくセレクトできるようになっているから、F1の本格的な雰囲気が、十分に楽しめるわよ。操作は簡単だから、初心者の人にはテストコースでしっかり練習してから、プレイすることをススメちゃうわ。 ●●●●●●●●○○	なっなんてカワイイキャラクターたちなのかしら。特に原人クンの表情に注目しちゃうわ。ステージ構成もしっかりしているし、思いっきり楽しめるの。ヘッドバットするタイミングにコツがあるだけで、すぐになじめるゲームなのよ。 ●●●●●●●●○○
 こだわりの達人 **ミロはぢめ** 最近、時間どおり働いてないせいか貧乏してます。僕の綿密な計画では、7月頃に大型テレビが買えるはずだったのに、買えそうもありません。情けないでしゅ。	ここ数年のキャラバン用ソフトの中では「少しパワーがないなぁ」というのが僕の印象。もうちょっと敵や地上物を、ザクザクッと破壊しまくる爽快感がほしかったね。特にイベントモードは、面のクリアよりも敵の破壊が目的なんだから……。 ●●●●●●●●○○	作り手のF1に対するこだわりが、ひしひしと伝わってくる。前作との違いは、各チームのデータが新しくなって、コースがややシビアになったかな？　という感じ。前作が好きだった人は、なお楽しく遊べるデキに仕上がっているゾ！ ●●●●●●●●●○	まさに「アイデアの勝利」といえるソフトじゃないかな。キャラクターのリアクションや、マップ上の仕掛けがバラエティに富んでいて、かなり楽しく遊べる。ただ、初心者モードを選んでも難易度がまったく変わらないってのは、無意味な気が…。 ●●●●●●●●●○

NEW GAME ニューゲーム下馬評

今月はこのソフトが売れる!?

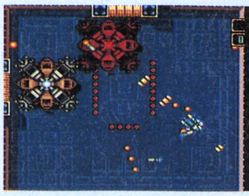
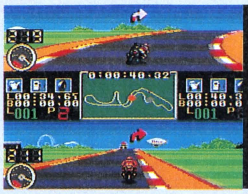
まず前回の本コーナー中に誤解を招くような表現があり、関係の方々に迷惑をおかけしたことをお詫びします。えー、でも『スプラッシュレイク』おもちゃショーでもとても好評で、かなりヒットしそうな感じ。よかった。

	予想屋3人衆	由	保	ウ
1	ファイナルソルジャー		○	
2	F1サーカス'91	◎	◎	◎
3	PC原人2	○		▲
4	メタル・ストーカー			
5	レーシング魂			
6	精霊戦士スプリガン	▲	▲	○
7	大旋風カスタム			

マークの見方：◎本命　○対抗　▲単穴

由「今回は、あのソフトで決まりだね」
ウ「そうですね。『F1』で決まりですね」
由「前作よりもっと売れるのは確実だね」
保「あと、『F・S』と『スプリガン』のキャラバンソフトもいい線いくでしょう」
由「今月のソフトはどれも買いだね」
ウ「どれも夏休み向けの大作ですから」
保「でもこれだけあると、銭が……」
由・ウ「絶対貸さねーぞ」

　イラスト／中野　豪

メタル・ストーカー	レーシング魂	精霊戦士スプリガン	私のメインディッシュ
 フェイス 7月12日発売／¥6,980	 アイレム 7月中旬発売予定／¥7,000	 ナグザット 7月19日発売／¥6,500	
ちょっとパソコンやMDの『グラナダ』に似すぎているところに難点を感じるけれど、なかなか秀逸なデキのゲーム。STGなのに迷路の要素とか戦略性がかなり要求されるのが面白い。あと、このゲームの音楽が気に入ってしまった。 ●●●●●●●○○○	道のアップダウンなどもあり、操作性もなめらか、さらにモードも充実している。しかし、バイクの走りをパッドで再現するのに無理があると感じてしまう。結局のところS字の切り返しなんかが素早くいかないので、苦しいんだよね。 ●●●●●●○○○○	グラフィックでちょっと描き込みすぎかな？　と思うところはあるけれど、完成度はすごく高い。特筆すべきなのが「100万点とるまで何分かかる？」っていう、今までのスコアアタックと逆形式の大会モード。今回のSTGではイチ推し！ ●●●●●●●●○○	先に言っておくと、今月のソフトはどれを買っても損はないことが保証できるぞ。で、イチ推しとしては、『F1サーカス'91』、次に『原人2』、そして『スプリガン』。今回のハイレベルな作品群の中でも、特にこの3作のデキは飛び抜けている。むろんあとのソフトのデキが悪いわけではないので、好みで選んでも絶対安全だ。
砲台を固定したまま移動することができるため、進行方向以外にも攻撃できるSTG。ハデさはないがついつい引き込まれてしまうゲームだ。自機が上を通れるかどうか判断しにくい地形の存在と、コンティニュー回数の少なさ（!?）が惜しまれる。 ●●●●●●●○○○	急加速を多用するとガソリンが激減してしまうところなどに、いい意味のこだわりを感じるな。ただ、ひとたびアウトにふくらむと思うようにたて直せないのはツライ。速度が全然出ていない時でも、インに切れ込めないのはヘンだと思うんだけど。 ●●●●●●●○○○	精霊球の組み合わせによって攻撃パターンが変わる、爽快感たっぷりのドハデSTG。よく描き込まれた背景のグラフィックはカッコイイしね(敵キャラや弾を見にくくしている気もするけれど)。スコア&タイムの両チャレンジモードは燃えるぜっ! ●●●●●●●○○○	今月は良質な作品が多くてうれしいな！そんな中でのイチ推しは『F1』。完成度が高いゲームだけに、前作以上にハマる人がたくさん出そうだ。特筆すべきはトレーニングモードのバランスのよさ。ここで練習することにより、誰でもゲームのクセを簡単につかむことができるようになっているのだ。これって、すごくいい試みだと思う。
地上戦だけかと思っていたら空からも攻撃されてしまう油断のできないゲームだわ。敵キャラの攻撃はかなり激しいから、すごく緊張感が楽しめちゃうわ。自機がかなりパワーアップできるから、早くアイテムを見つけ出すのがポイントかしらね。 ●●●●●●●○○○	画面が2つに分かれていて、相手の走っている様子も見れるから、1人でプレイするよりも、2人で競争する方が絶対に面白いわ。コースの種類が多いのもうれしいよ。ひとつひとつのコースにポイントアドバイスをくれる親切なゲームだよ。 ●●●●●●●○○○	のんびり者の私は1面クリアするのも大変だったけど、意外にも精霊球は楽に手に入れることができたのよ。精霊球の組み合わせ方によってかなり強力な攻撃ができるようになるわ。中には役に立たない攻撃もあるから、気をつけて選んでね。 ●●●●●●●○○○	今回の作品は、私には少し難しくてクリアできるものが少なかったの。でも『F1サーカス'91』は何回でも挑戦する気になるから、初心者でも十分楽しめるわ。でもやっぱり、私としては下手でも楽しめる『PC原人2』をススメちゃうわね。作品全体がしっかり構成されているので、誰でも思いっきり笑えて、楽しめると思うわ。
ゲームスタイルがチト古い気がする。盛り上がる場面がないせいか、平坦なゲームになっちゃってるね。もう少しドキドキするような雰囲気作りとか、破壊しまくる爽快感みたいなものを出せば、もっとおもしろいゲームになったと思う。 ●●●●●●●○○○	感覚としては、バイクのシミュレーターって感じかな。スピード感あるバリバリのゲームを期待してた人には、ちょっと物足りないかもしれないね。細かなシミュレートも大事だと思うけど、風を切って走るような爽快さも大事にしてほしいと思う。 ●●●●●●○○○○	コンパイル製のSTGは、やっぱりイイね。もう天下一品である。巨悪な難しさもないから、シューティング好きな人は、楽しく遊ぶことができるんじゃないかな。アイデアの面でも、タイムアタックモードなんか「よく考えたなぁ」と思うよ。 ●●●●●●●●○○	今月のオススメは『スプリガン』と『サーカス'91』の2本だね。CDロムユーザーで、STGが好きな人は、文句なく『スプリガン』で決まり。『サーカス'91』は、前作が気に入った人や、F1ファンには涙モノのゲームじゃないかな。買って損はないぞ。あと『原人2』や『Fソルジャー』も興味がある人は手をつけてもイイと思います。

すべり込み単独レビュー

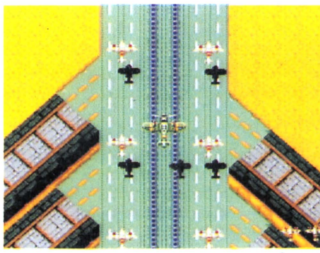
大旋風カスタム

NECアベニュー／7月26日発売予定／¥6,800

Huカードで発売中の『大旋風』のCDロム版。やっていてまず感じたのが、"音"の部分の強化。CDなので当たり前といえばその通りなのだが、BGM、効果音とも独特の雰囲気にマッチしている。

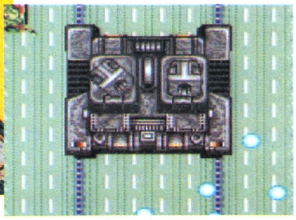
そして難易度だが、これはかなりムズカシめ。ハードモードなどは、アーケード版なみのムズさである。なぜ今頃という気もするが、買ってソンのない1本である。

●●●●●●●○○○



⬆いきなりのかなりハデなオープニング。BGMは格別のデキ。

⬇新たな敵キャラも登場し、難易度はそうとう上がっている。



あらすじ

ドアホンを置いてすぐユミは気づいた「今の声は幸子さんだわ」「でもなぜ幸子さんが……」「彼女はいったいなぜ……」ユミにわからない話が、読者諸君にわかるわけがない（涙）。





ふき出る闘志が明日をつくる!! へっぽこ先生のマンガが読めるのは㊙勝だけ!!!!

次回…彼に隠し子が!?
「お父さんはだあれ?」の巻だっ!!

ロードス島戦記通信

No.12

よくわかる「ロードス島」講座第8回
「エンシェント・ドラゴン」について

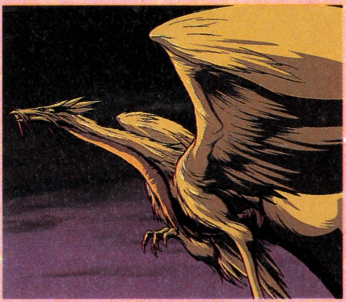
人間と話をすることができるほどの高い知能を持っているエンシェント・ドラゴン（このようすは第2巻でも描かれていましたね）。今月は彼らのことを紹介します。ロードス島に住んでいるエンシェント・ドラゴンは、全部で5匹いますが、人間に敵対しているもの、マーモに力を貸しているもの、マーファ神官の友人であるもの、と立場はさまざまです。

シューティングスター



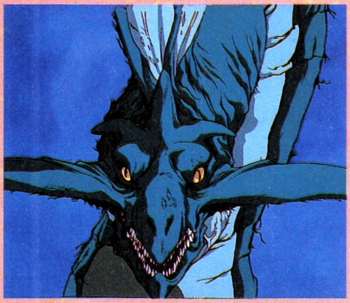
ファイヤードラゴンマウンテンの火口に棲んでいる、人間を食べる習性を持つドラゴンで、〝魔竜〟の異名を持っている。

マイセン



〝金竜〟という異名のとおり、全身が金色に輝いているドラゴン。モスの守護神であり、パーンたちの味方である。

エイブラ



ライデンの沖にある青竜島に棲んでいる〝水竜〟。ふだん水中で生活しているため、指の間には水カキもついている。

ブラムド

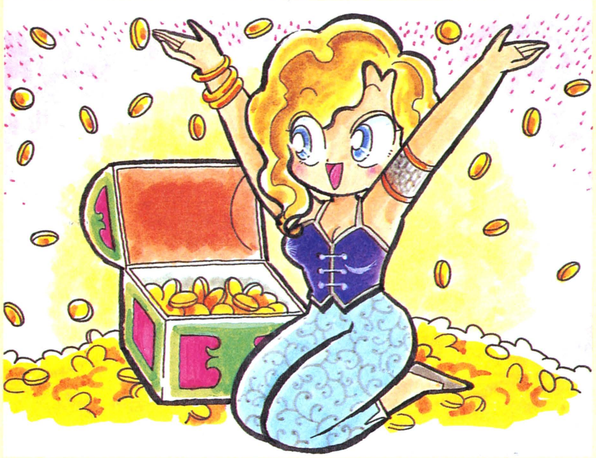


ザクソン村近くのホワイトドラゴンマウンテンに棲んでいる〝氷竜〟。神官ニースと親友であり、パーンたちの味方。

ナース



暗黒の島マーモに棲んでいる〝邪竜〟。マーモ軍に協力しているドラゴンであり、パーンたちの敵となる。



イラスト／水越かりん

豪華賞品がキミの手に!!

マルカツ アタック　カード システム

《MAC》

★MACのルール

もうすっかり、覚えてくれた人も多いと思うけど、初めてこのコーナーを見た人のために、改めて、"MAC"について説明します。

"MAC"は、いつも本誌を愛読してくれるキミたちにプレゼントを手に入れるチャンスをあげるカードです。そのプレゼントを手に入れるには、プレゼントごとに決められた点数の"MAC"が必要になります。

さて、このコーナーで用意したプレゼントは次のページの写真で紹介しています。プレゼントごとに必要な点数は、写真の下に表が出ているので、欲しいプレゼントが決まったら、その点数を目指して、"MAC"をどんどん集めてね!!

この"MAC"を集める方法は2つあります。まず、イラストや写真に自信があったり、ギャグや面白いアイデアを考えることが得意な人は、本誌のいろいろな投稿ページに応募してください。当選すれば、一度にたくさんの"MAC"が手に入ります。もうひとつ"MAC"を集める方法があります。それは、このコーナーが毎月プレゼントする、下に出ている20MAC（5MAC×4枚）を集めることです。

さあ、"MAC"を集めて、キミも豪華賞品をもらっちゃおう!!

★あて先はここ!!

●封筒の表面

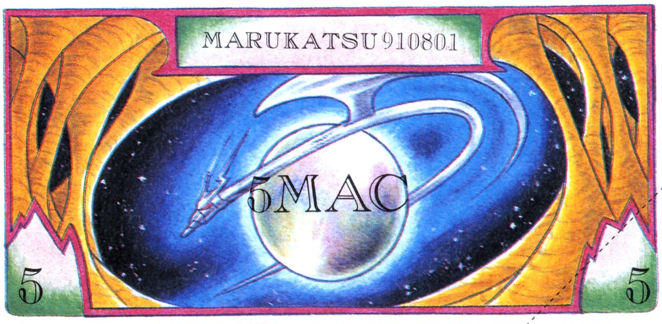
切手

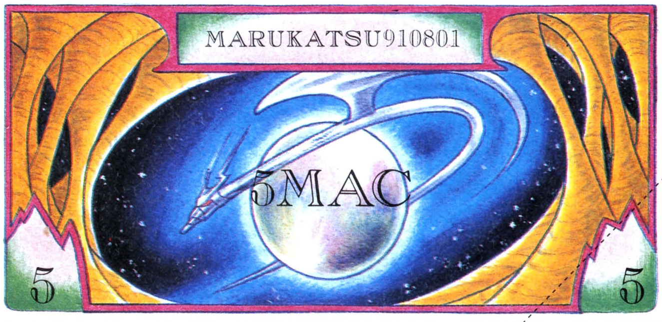
〒102

東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊓PCエンジン編集部
「MAC」係

●封筒の裏面

あなたの住所
氏名









6月号の当選者

解答はⒶ。当選者は次の15名です。榊宏一（北海道）、石井健仁（茨城県）、大橋健治郎（群馬県）、伊藤広吉（千葉県）、魚住祥二郎（東京都）、下田真大（神奈川県）、戸谷雄一郎（長野県）、永田孝次（富山県）、大脇盛弘（愛知県）、渡辺壮一郎（大阪府）、中村喜昭（滋賀県）、福間勉（広島県）、池渕慎二（徳島県）、大西俊史（香川県）、時任豊和（鹿児島県）



前のページの説明を読んで、MACのルールはわかったかな？

いよいよ下の表に書かれている各賞品ごとに必要なMACが集まったら、次の方法で応募してください。集めたMACとキミの住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品名（たとえば、“水越かりん先生直筆色紙”）、MACに加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ、前ページのあて先の書き方を参考に、本誌まで応募してください。

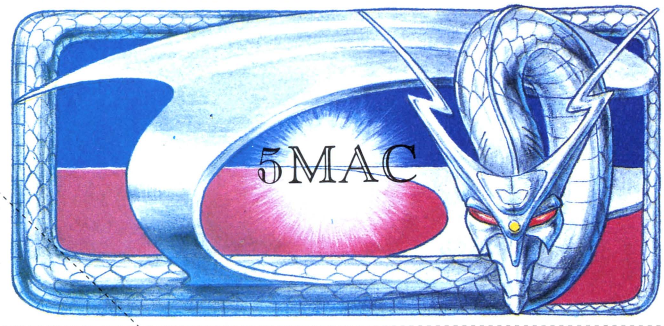
なお、ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書いて、62円切手を貼った封筒も必ず同封して応募してください。

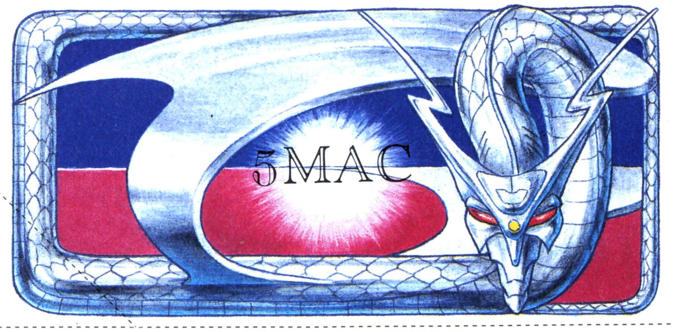
なお、同じ月のMACは8枚（40MAC）まで、同じ絵柄の旧MACは2枚までしか使えません。ただし、本誌のいろいろなコーナーでもらえるスペシャルMACは何枚でもOKです。

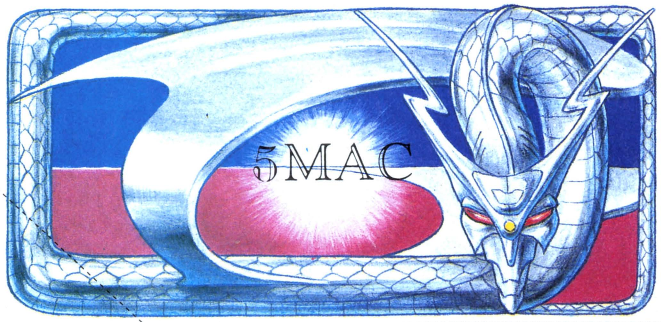
このコーナーが続く限り、締め切りはありません。いつでも、欲しい賞品のMACが集まったら、どんどん応募してください。みなさんの応募を待ってます!!

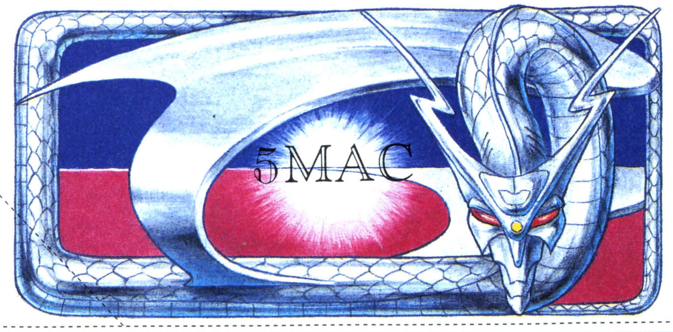
MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に

				マルチタップ	2,100MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ターボパッド	2,200MAC	ウォッチ	13,000MAC
㊙ボールペン	50MAC	㊙テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
㊙シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
㊙専用原稿用紙	300MAC	㊙Tシャツ	1,200MAC	アベニューパッド	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	電卓	1,800MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC







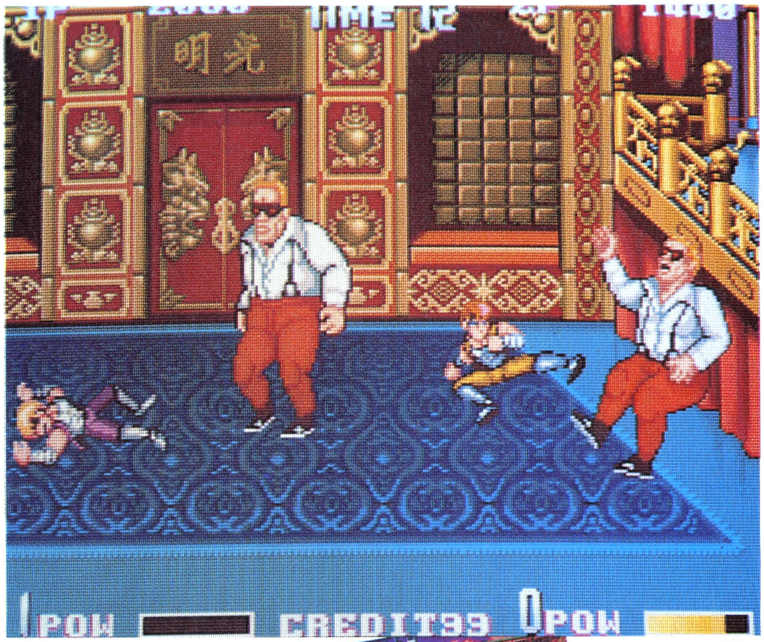


移植決定 DOUBLE DRAGON II ダ・ブ・ル ド・ラ・ゴ・ン

ナグザット／発売日未定／価格未定 ACT

ケンカACTの傑作

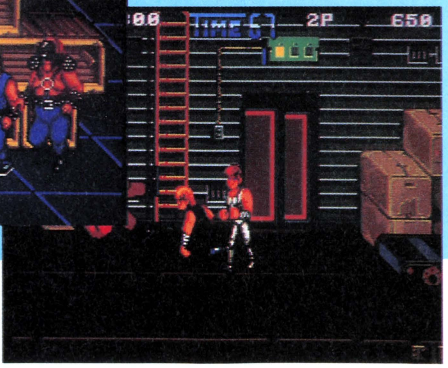
『ダブルドラゴンII』が、ついにPCに移植されることになったぞ！ このゲームはアーケードで登場して以来、格闘ゲームの傑作シリーズとして、その名も高いんだ。その魅力の第一は多彩な技。パンチ・キックの基本技に始まりハイパーアッパー・真空跳びヒザ蹴りなどなど、なんと数十種類の技を駆使して、悪人たちをブチのめしていくんだ！ それだけじゃなく、ひとつひとつのステージに出てくるザコキャラやワナにも色々な種類があって、驚くこと間違いなしだ。いうまでもなくステージの要所には、あっと驚く必殺技を持ったボスキャラたちが待ち受けている。また『ダブルドラゴンII』といえば忘れてはいけないのが、その独特の雰囲気のグラフィック。アーケード版は、他の格闘ゲームとは一線を画した色使いで、ハードボイルドな味わいを出しているのだ。今からPC版をプレイするのが待ちどおしいぞ！



⬅2倍のでかさの中ボス。パワーでは負けてるけど、スピードと技はこっちが上だ。

※画面はすべてアーケード版のものです



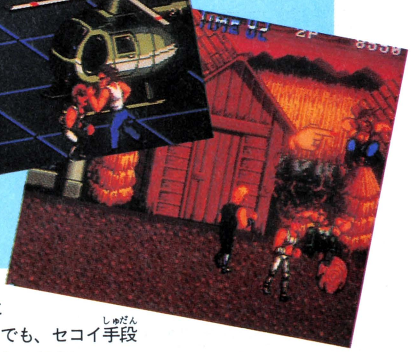


⬅オープニングの１シーン。戦いの原因は悪人どもの卑劣な行為。女性に対して暴力をふるうなんて、絶対に許されないことだ。こんなヤツらには正義の鉄拳をおみまいしてやるぞ！

➡リアルな背景が、エキサイティングなバトルを再現してくれる。しかも、その背景の中にも仕掛けがあるんだ。たとえば、エレベーターの中から、突然敵が出現することも!!



⬅敵キャラの攻撃もいろいろな技がある。右側の髪の毛をつかんでのヒザ蹴りは、とってもイタそ〜。



➡一見のどかな農村にも敵の待ちぶせが！ でも、セコイ手段を使う敵ほど弱いヤツなんだよね。

異色ファンタジーRPG

天使の詩



RIOT日本テレネット/11月発売予定/予価¥7,400　RPG

ケルト神話を背景に展開する壮大なストーリー!

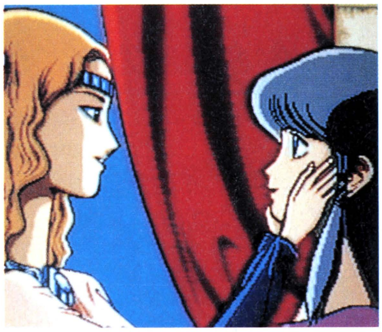
今までパソコンからの移植がメインだったRIOTから、完全オリジナルのファンタジーRPG『天使の詩』の登場だ。これは、CDロムの新システム専用として開発が進んでいるぞ。

舞台となるのは、イギリスやアイルランドに伝わるケルト神話をベースに設定した世界なんだ。とても神秘的で、魅力あふれる世界だよ。

今回は、特別に入手したモンスターのイラストを中心に、最新の画面写真をドーンと紹介しちゃうぞ。RPGファン必見の1作だ!!



⬅剣をかまえるケアル。今、彼の目の前にいるのはいったい何者なのか!?



⬅見つめあうクレアとマリア。いったいどんな話をしているんだろう!?

こうして主人公は作られた!!

第1制作事業部(RIOT)企画　西健一氏

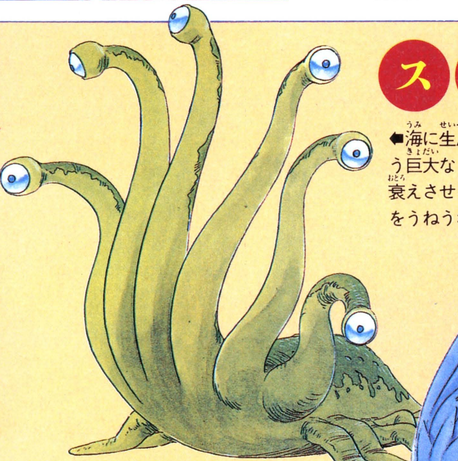
主人公のケアルくん。「かっちょえー」と思う人もいるかもしれないけど、RPGの主人公にしてはおとなしそうな顔してるでしょ?これには日本海溝より深いワケがあるんです。

僕がキャラデザインの冨士さんにお願いしたのが「ありがちなたくましい感じはやめて」ということ。それででき上がったのが“ケアル1”なんだけど、これが会議で「主人公にしてはおとなしすぎる」と指摘をうけてしまった。それで冨士さんに無理をいって、たくましく男らしい“ケアル2”を描いてもらったのですが、やはり“1”のほうがゲームの雰囲気にあう。で、また無理をいって“ケアル3”を描いていただき、今に至っているのです。

そうやって見ると、ホラ、ケアルくんがいとおしく見えてくるでしょ?

初公開!! 冨士宏氏デザインのモンスター

ケアルが立ち向かう、強大なモンスターたち。今回はそのうち3体を紹介だ!



スキュレー

⬅海に生息し、船を手当たり次第に沈めてしまう巨大な6つ首の竜。海神マナナーンの霊力を衰えさせるためにマン島に呼びよせられた。首をうねうねとくねらせながら攻撃してくる。



カイム

➡犬の体に鷹の翼と爪を持ったモンスター。視覚、聴覚、嗅覚に優れ、大空を滑空しながら獲物を狙ってくる。

神秘的な世界はキミの好奇心をかきたてる!!

町の中には立派な建物

町の中には、いろんな建物が建っているんだ。

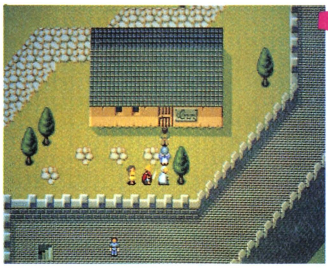
ここで注目してもらいたいのが、キャラと建物の大きさの比率。よりリアリティを出すために、実際の人と建物の比率と同じにしているんだ。こういうところにもこだわりを感じるね。



⬅これは、どこかのお城だろうか。グラフィックに立体感があって、重みを感じるね。



⬅ここは教会かな？　クリスタルガラスがとってもキレイだね。ケアルたちは、祭壇に向かって何をお願いしているんだろう？



⬆このゲームでは、建物の中に入ると屋根が取れて中が見えるという変わった表現をしているんだ。屋根が取れるのは家だけじゃなくて、大きなお城の屋根も取れるんだ。

屋根がポロッ!!



⬆中に入るとこんな風に屋根がポロッと取れて、中を見ることができるんだ。

フィールド上では激しい戦闘!!

戦闘は、フィールドを歩いているとモンスターと遭遇して、戦闘シーンに切り替わる従来のRPGタイプ。

戦闘シーンでは、モンスターの後にフィールドの背景がそのまま残るんだ。これは同社の『コズミック2』と同じ表現だね。



⬆出現するモンスターの数は100種類以上！　どんなモンスターが出てくるか楽しみだね。



⬆モンスターに攻撃を与えると、その攻撃をグラフィックで表示するんだ。これはモンスターに切りかかったとこ。

竜巻の魔法だ!!



⬆強力な魔法ほど、グラフィックがハデになって迫力ある戦闘が楽しめるのだ。

ブロケル

⬇巨大な海蛇を従えた少女。スキュレーと同じく海神マナナーンの霊力を衰えさせるためにマン島に生息する。怒らせると髪を振り乱し凶悪な表情になる。



WRITER'S NOTE

今回は開発中ということで、まだ編集部に見本版が届いていないため、資料VTRを見せてもらったんだ。

開発は順調のようで、キャラクターがフィールドや町の中を歩き回っていたぞ。グラフィックがとってもキレイで、新システムになるとここまで細かく描き込めるのかと感心してしまった。

サウンドは、CDのデジタル音で、オーケストラを聞いているような感じでよかったよ。

それから、戦闘シーンも入っていて、画面が切り替わるときに今では有名なラスタースクロールをしているのにはビックリした。

ビジュアルはまだ見れなかったけど、きっとスゴイものになるに違いない。超期待なのだ。（ユウ）



純和風なコミカルSTGが登場

はなたーかだか!?

タイトー／8月9日発売／¥7,200

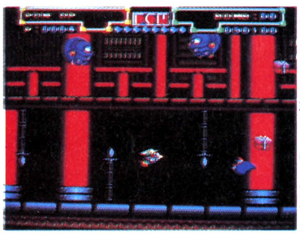
STG 4M

化けダヌキを封印するため正義の天狗が大活躍

いままでありそうでなかった、純和風STGがタイトーから登場だ。この『はなたーかだか!?』は、ステージのいたるところにユーモラスでオリジナリティあふれるアイデアがいっぱい。たとえば、右の写真の竹林や、マイキャラを捕らえるための罠など、いろんな仕掛けがもりだくさん。きっとキミを夢中にさせてくれる1本だぞ。



⬅青々とした竹林。行く手を邪魔する竹をなぎはらえ！



⬅さすが純和風、忍者屋敷にはトラップがいっぱいだぞ。



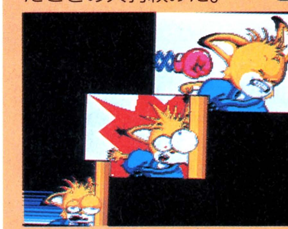
⬅セーラー服の女の子。なんと家を持ち上げる力持ち。

事の起こりはちょっとしたイタズラ

狐のカン太のいたずらのおかげで、化けダヌキは逃げてしまうし、ガールフレンドのイナリもさらわれてしまった。困ったときの天狗頼みだ。



⬅彼女がさらわれてしまったイナリちゃん。



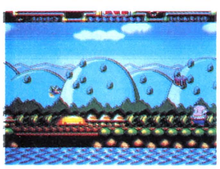
⬆触るなといわれれば触りたくなるその気持ちはわかるけど…。

⬇そんなわけで天狗様、どうか力を貸してください。と頼むのでした。



一目瞭然のパワーアップ

アイテムの巻物を取れば、自機の攻撃力がパワーアップ！　というのは当たり前。『はなたーかだか!?』では攻撃力と同時に、自機のサイズも3段階に大きくなるんだ。最大の大きさがまた、ボスキャラにも見劣りしないほど頼もしいんだ。でも、自機が大きくなればとうぜん敵の弾に当たる危険性も高くなる。う～ん、考えどころだね。



⬅一番小さい状態。やっぱりこれじゃ心細いなぁ～。



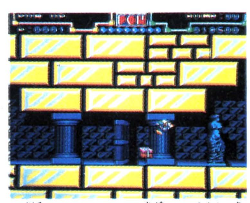
➡これが普通。ザコ相手ならこれでも十分だぞ。



⬆見よ、この勇姿、見るからに強そうだろ。弾をよけられるかちょっと心配だけど、撃たれる前にやっつければ問題ないよね。

裏ステージのおたのしみ付

化けダヌキを封印するためには、12枚に分かれたお札が必要。12枚のうち6枚はボス、残りの6枚は裏ステージに隠されているんだ。これを全部揃えなければ本当に封印したことにはならない。裏ステージにいくには、隠されている入口を見つけなければダメ。裏ステージは、表ステージとは一味違ったファンタスティックな背景と、表よりも趣向を凝らしたアイデアでキミを待っているぞ。



⬆表ステージとは違った雰囲気。まるでどこかの遺跡のようだ。

➡一度裏ステージに入ったら、封印を見つけ出すまで抜け出すことはできないんだ。



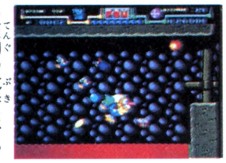
天狗VSタヌキのSTGシーンを5面まで紹介だ!!

一之面

天狗とタヌキの長い戦いの始まりだ。背景はほんわかムードの田舎から、洞窟を抜けてボスの待つ特設リング(?)へと移っていく。カラ傘お化けや、お地蔵様が攻撃してくるけど、このゲームに登場してくるすべての敵はタヌキが化けた姿なんだ。意表をついたものに化けているぞ。



⬆カラ傘お化けの編隊飛行。こんなに数多くで攻撃されたら、攻撃どころかよけるので精いっぱい。



➡天狗の武器は、やつでの葉っぱ。



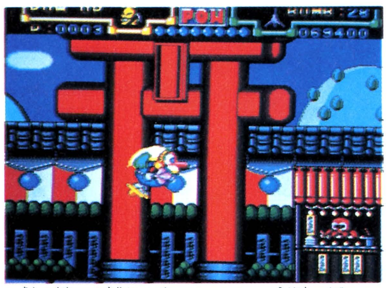
⬅爆流の前を通り抜けると、また洞窟だ。



⬆1.5頭身のブッチャーもどきが1面のボス。おでこから血を出したり、ツバを吐いて攻撃する。

二之面

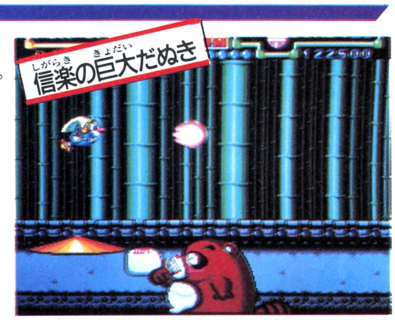
鳥居をくぐれば、そこは縁日。出店も並んでとってもにぎやかな雰囲気。敵の種類もぐっと増えて、にぎやかだぞ。斜めスクロールや結界などの仕掛けが登場。



⬆赤い大きな鳥居を抜けるとそこは縁日。祭ばやしが聞こえてきそうだ。ワクワクしちゃうぜ。

⬇巨大な岩から結界が張られている。結界を破らないことには、進めずスクロールでつぶされるぞ。





⬆頭にかぶった傘と体当たりで攻撃してくる。こいつの弱点は、ちょっと下の方にある。2面のボス。

三之面

戦いの舞台は大きな入道雲がとても気持ちよさそうな大空へ。いままでのステージよりも大型の敵がわんさか出現してくる。中でもきわめつけは、鯉のぼり型巨大戦艦。砲台からの攻撃をよけつつ、鱗を破壊していかないと、強制スクロールで押しつぶされてしまうぞ。こちらも負けずに、撃って撃って撃ちまくれ！



⬅2人乗りの飛行船に乗って攻撃してくる。



⬅こちらはニワトリのスカイダイビング。

鯉のぼり型戦艦



⬆全部で4、5画面分ぐらいある大きさだ。いたるところに砲台があるから気をつけろ。



⬆3面のボス。こいつの攻撃は多彩だぞ。頭と手を切り放してバラバラに攻撃してくるんだ。手強いぞ。

四之面

夕焼けに映える富士山と花びら舞い踊る桜並木という、日本の美を強調したステージだ。う〜ん絶景。

➡桜の木と、上に並んだちょうちんが何となくめでたい気分にしてくれる。





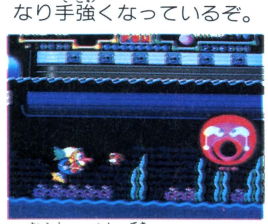
⬅後ろから汽車に乗って攻撃してくる。弾数も多いから、早めに倒しておこう。

五之面

我らが天狗は水の中だってスイスイ泳げるんだ。後半だけに、敵もかなり手強くなっているぞ。



⬆水中をいくか、空中をいくか、道は2つに1つ。



⬆水中にも変な敵はいっぱいいる。目の前のタコは、撃てば撃つほどふくらんでいくんだ。



⬆しぶきを上げてズンズン突き進むパワーを見よ。

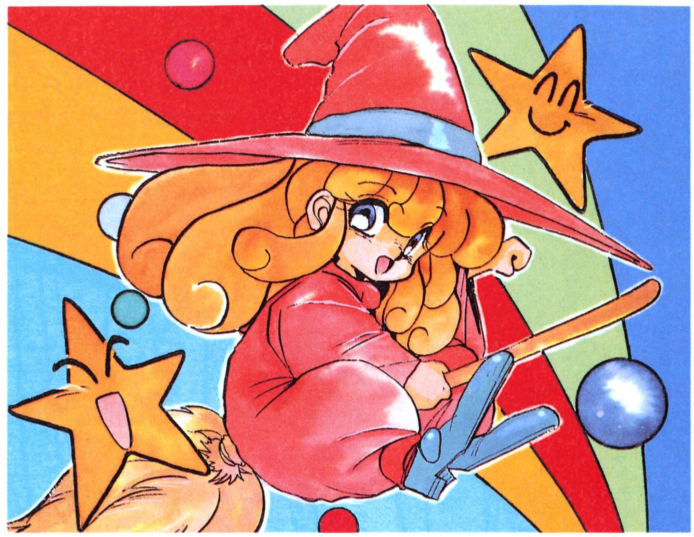
WRITER'S NOTE

まず気に入ったのがオープニングのよさ。音声合成で「はなたーっかだかっ」としゃべるのがとってもよい。一度聞いたら、耳にこびりついてしまう。こればっかりは実際に聞いてもらわないとわからないんだけどね。最近のSTGはスピードの速いものが多くて長時間遊ぶのがつらいけど、この『はなたか』ぐらいの感覚ならじっくり遊べると思うよ。(ビルガモ)

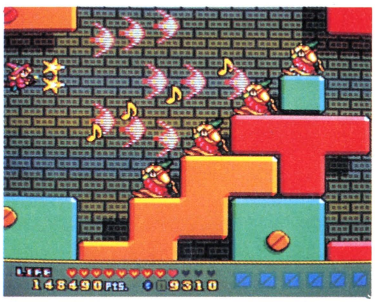
とってもかわいいファンタジーSTG

MAGICAL CHASE
マジカルチェイス

パルソフト／8月発売予定／¥7,800　STG　4M



おてんば魔法使いリプルが大活躍!!



➡このゲームはライフ制だから、少々攻撃を受けても簡単にはやられないよ。

パステル調のグラフィックがとってもキレイなSTG『マジカルチェイス』の登場だ！

ステージは全部で6つ。主人公のリプルがイタズラで逃がしてしまった7匹の悪魔を連れ戻すのが目的だ。敵キャラを倒すと手に入るクリスタルをためれば、途中に出てくるショップでアイテムを買うこともできるのだ。

今回は、ステージ1から5までをどーんと紹介しちゃうぞ。お見逃しのないよーに。



⬅パワーUPやHPを回復することができる。



➡ステージのはじめには、こんなデモが入る。

リプルの強い味方

リプルのまわりを飛んでる2つの星は、小さい悪魔の出す弾からリプルを守ってくれるんだ。その上、弾を撃って攻撃もしてくれる心強い味方なのだ。

星の位置は自由に固定できるから、使い方次第では戦いが楽になるぞ。



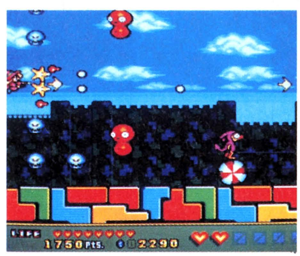
➡2つの星を前で固定すれば、前からの攻撃を防いでくれる。



前半戦をかるーくおさらいだ

STAGE 1

背景の3重スクロールが美しい「うぉ～るたうん」からスタート。コミカルな動きをする敵キャラに注目！



⬆敵キャラの中には、玉にのって走るピエロなんかも出てくるんだ。



⬆こいつは中ボスの〝キューポリゴン〟だ。

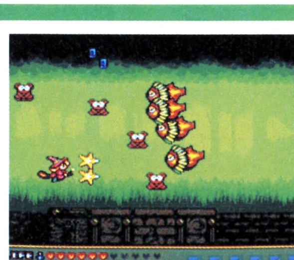
ボス　すくらっぷはりー



➡ロボットの後ろにいるのが逃げだした悪魔の1人。

STAGE 2

なにやら怪しげな森の中には、凶暴化した動物や植物がいっぱい！　集団で現れて、リプルに襲いかかるぞ。

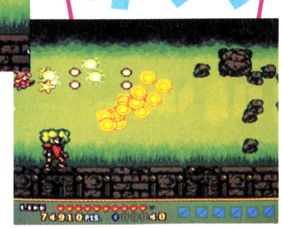


⬆見た目はカワイイ敵キャラも、攻撃はけっこうキビシイから注意しよう。



⬆ここの中ボスは〝ドドングリン〟だ。

ボス　めがりす



➡森の悪魔はかなりの強敵だ。リプルがんばれっ！

 　イラスト／うらべすう

ここからが大変! 気合を入れてレッツゴー!

STAGE 3 対、巨大空中戦艦

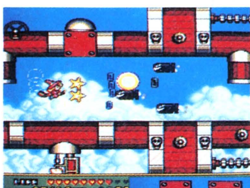
舞台を森から空に移して、激しいバトルが展開する。キレイな大空には、どこまでも続く空中戦艦"デュアルスネーク"がリプルの行く手をはばむのだ。

ここで気をつけなくちゃいけないのが、上下に開閉する甲板。リプルが後ろにいるときに甲板が閉まると、スクロールに押しつぶされてダメージを受けてしまうんだ。つぶされないためには、なるべく前方で戦うようにしよう。

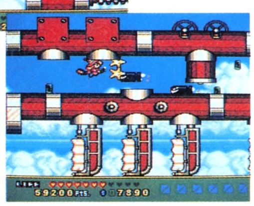
転がるピエロ



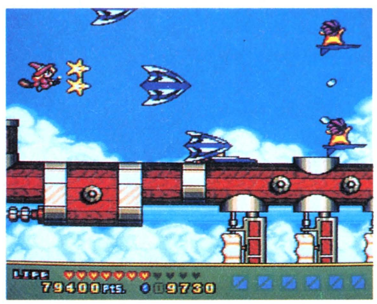
⬅甲板から出てくるピエロを撃つと、ドカーンと転がりながらふっ飛ぶぞ。



⬅スクロールが速くて、大空を飛んでいる爽快感が伝わってくるのだ。

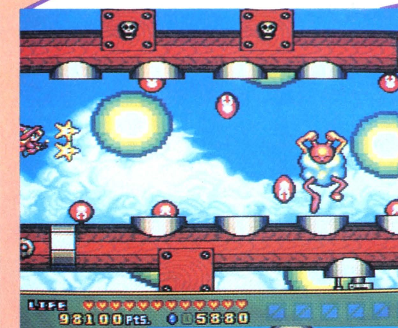


⬆甲板が閉じそうになったら、素早く前に行こう。前からくる敵キャラに注意!



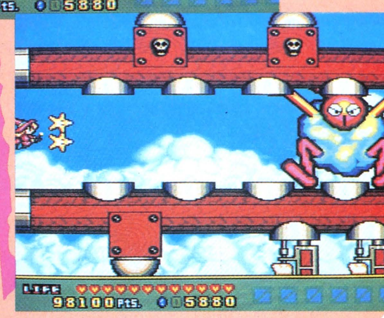
➡大空をハンググライダーを使って飛び回る、イキな敵キャラもいるのだ。

ボス くらうす



⬅⬇ここのボスにはビックリ! なんと拡大縮小をするのだ。PCエンジンでこれをやるとは、ただものでない。

巨大化!!



STAGE 4 ガラスの迷宮

「ガラスの迷宮」には、壁やブロックがいっぱいあって地形が複雑になっているんだ。ブロックの陰から攻撃してくる敵キャラや、トラップなんかもあってダメージを受けやすい。HPの回復を忘れずにしよう。

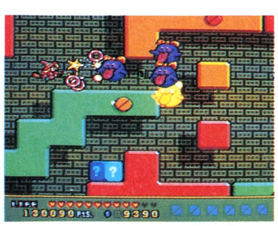


⬅敵キャラの出す特殊な弾は、星で防ぐことができないんだ。

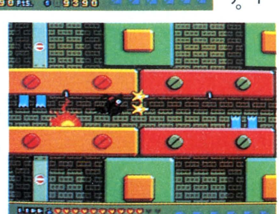
危険なトラップ



⬆イガイガのついた鉄球が、ぐるぐる回って邪魔をする。これに当たると、大ダメージを受けるから慎重に抜けよう。



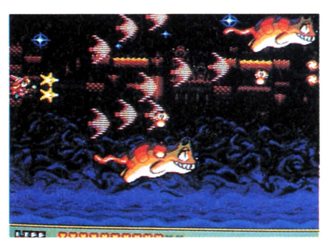
⬅あんなところに"?"マークの箱。中身はなんだろう。



➡上からの火に当たって、真っ黒コゲになったリプル。

STAGE 5 真夜中の空中戦

危険な雰囲気の漂う夜の空。霧のかなたには、悪魔たちのお城がユラユラと揺らめいてとってもキレイなのだ。



⬆宙に浮かぶ大きな猫は、子猫を生んで攻撃してくるヘンなやつ。



⬅あれ? 雪も降ってないのに雪だるまが現れたぞ。



➡こいつは、リプルを囲むようにして攻撃してくる。

WRITER'S NOTE

久々にオリジナルSTGで、「これはっ!」と思わせてくれたこのゲーム。出てくるキャラはどれもカワイイし、動きがどれもコミカルで見ているだけでも楽しくなっちゃう。システムも親切にできていて、STGの苦手な人でも十分楽しめるようになっているよ。この夏、オススメの1作です。(ラッキー裕)

新機軸満載のアクションRPG

エフェラ アンド ジリオラ

ジ・エンブレム フロム ダークネス

ブレイングレイ／夏頃発売予定／価格未定

A・RPG

史上初!! 2人同時プレイ可能なA・RPGの登場だ!!

『ラストハルマゲドン』で、度肝を抜く演出力を見せつけ、CDロムユーザーを沸かせたブレイングレイ。2作目はどうしたの？ と気にかけているファンも多いはず。そんなファンには、とってもうれしい情報だ。

以前からタイトルだけが発表されていた『エフェラ アンド ジリオラ』の全貌が見えてきたのだ。なんと、RPG史上初の2人同時プレイが可能という、画期的なシステムが搭載されているんだぞ！ これによって、今までのRPGでは味わえなかった世界が体験できてしまうのだ。どんな冒険になるのか、今からワクワクしちゃうね。



➡これは、フィールドで敵キャラと戦っているところ。

フィールド

フィールドでの戦闘は、ACTゲームだ。



⬅フィールドには、川なんかも流れているよ。

➡ここはガケの山道。足場が狭いんだ。

ダンジョン

強力な敵キャラが歩き回っていて、とっても危険な所。

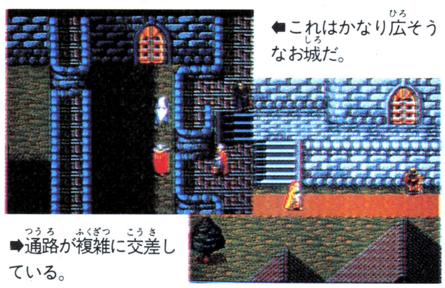


⬅ここは、どこかの牢屋だろうか？

➡こんな所にも敵キャラが出現するのだ。

お城

城内は複雑で、ぼんやりしていると迷子になるぞ。



⬅これはかなり広そうなお城だ。

➡通路が複雑に交差している。

町

町は冒険の拠点になる場所だ。情報収集も忘れずにね。



⬅なにやらみんな集まって井戸端会議かな？

➡ここは、何かのお店だろうか。

不思議な運命を持って生まれた女戦士2人が主人公

伝説の男オカレスクが築いた広大な国、ムアール帝国。この帝国も、その血を継ぐ者の減少により、衰退の一途をたどっていた。

そんなさなか、奇しき星々に導かれて、2つの命が誕生した。ひとりは氷の時に、子のないムアール帝国の女帝の親族として生まれ、名を"ジリオラ"といった。もうひとりは、嵐の時に身分の低い市民の子として生まれたが、大魔導士の洗礼を受け、"エフェラ"と名づけられた。このあまりにも生まれた場所も境遇も異なる2人。その2人が、運命づけられたかのように、あい寄るのだった…。



エフェラ

エフェラは、魔導士の素質に恵まれず、戦乱の世を生き抜く術として剣を習得した。剣の達人だ。





ジリオラ

武術を好む、活動的なのはジリオラ。こう見えても、ムアール帝国の王女さまなんだ。



絡み合う複雑な人間模様をすてきに演出!!

このゲームには、たくさんのイベントが用意されているんだ。

イベント画面が変わっていて、画面の中でキャラが動いて演技をするんだよ。まるで、人形劇を見ているようで楽しいんだ。登場するキャラもたくさんいて、どんな演技を見せてくれるか今から楽しみだね。



セディーク公王

➡カメーラ国の成り上がり公王。その手腕もさることながら、なかなかの豪傑である。



⬆夜の海岸にたどり着いた3人組。こんな所で何をする気だろう。

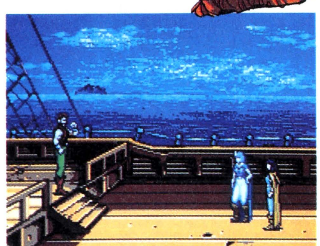


⬇ここは森の中。たき火をして、体を休めているところ。おや？ 1人ケガ人がいるみたいだ。



皇母

➡フォーダにおいて絶対的権力を持つ、ザーンの魔導士の統率者。

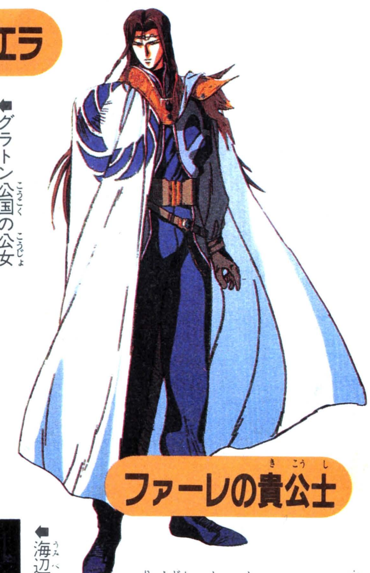


⬅台の前に乗っているのは、この船の船長さん。



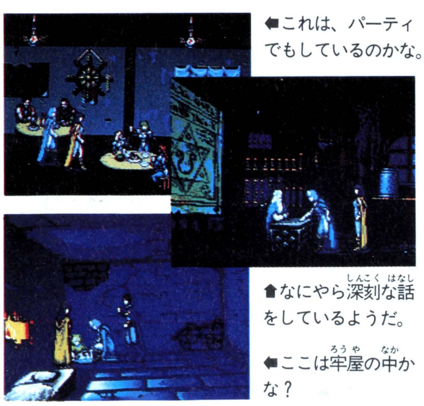
ルビエラ

⬅グラトン公国の公女で、金髪、青い瞳を持つ3つ子のうちの一人。



ファーレの貴公士

⬆理不尽な死を遂げたため、成仏できず魔界をさまよっている。



⬅これは、パーティでもしているのかな。

⬆なにやら深刻な話をしているようだ。

⬅ここは牢屋の中かな？



グルク老

⬆エフェラとジリオラの運命に関わる、魔導士ギルドの長老。



⬅海辺で何の相談かな。

壮大な物語がドラマチックに展開する!!

『エフェ・ジリ』をメディアミクスで楽しもう!

この『エフェラ アンド ジリオラ』は、ゲームの他にもビデオや小説などのメディアミクス展開をしているんだ。ゲームの発売を待ちきれないキミは、原作の小説を読んで、『エフェ・ジリ』の世界を楽しむのもいいんじゃないかな？



⬅小説「女戦士エフェラ&ジリオラ シリーズ」は、大陸書房より現在8冊発売されている。

WRITER'S NOTE

開発中ということで、2人同時プレイのRPGがどんなものかプレイすることができなかったのが残念。

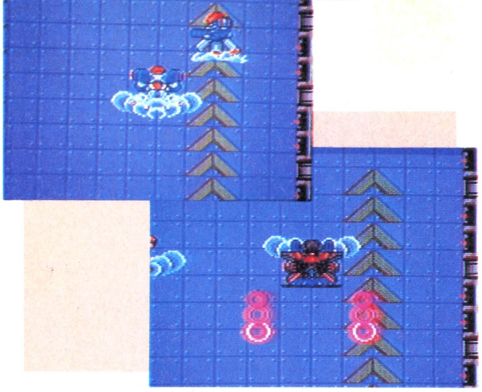
今までにないシステムだけに、どんな展開を見せるのか少し不安もあるけど、『ラストハルマゲドン』の実績があるメーカーだから、期待しちゃうよネ。

それからイベント画面も、いわゆるビジュアルでなく、劇のような演出にも注目したいところだ。 （スマイル裕）

手に汗にぎるロボットデスマッチ

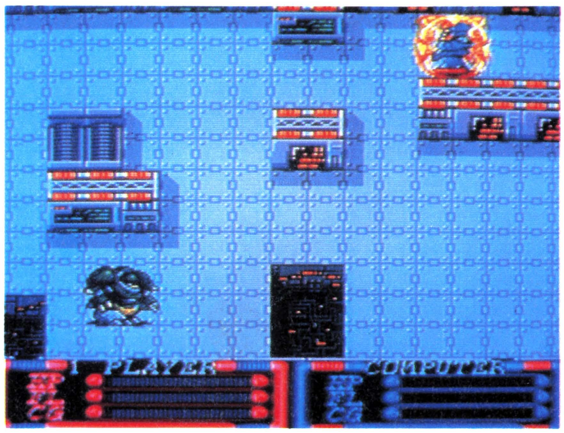
スーパーメタルクラッシャー

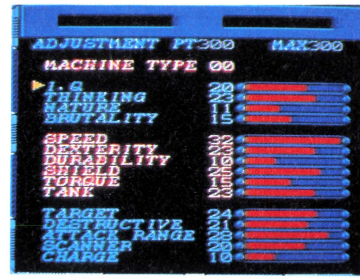
パック・イン・ビデオ／発売日未定／価格未定　SLG　4M



オリジナルマシンを作り、敵を打ち倒せ!!

ゲームの目的は、最強の戦闘ロボを作り出すこと。ロボの設計はソフトとハードに分かれる。ハード面で、15タイプのマシンから好みのものを選ぶ。ソフトの面では、ロボの動きや、性格、攻撃に関するパラメータを割りふるんだ。これで完成！　闘技場を選んで戦うロボを決めれば、あとはオートでバトルを始めてくれるぞ。友だちと集まって自慢のマシンをぶつけあう、トーナメント戦を開催すればば盛り上がることまちがいなし！





⬅これがパラメータ一覧。ロボのパワーやシールドから、知能指数、闘争心などが用意されているんだ。

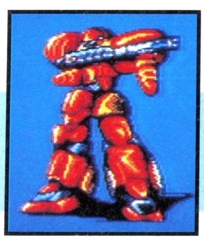
⬅１ＶＳ１の壮絶なバトル。闘技場も５種類用意されていて、様々なバトルが展開される。

➡必殺のアームクローが敵を捕らえる。一気に勝負を決めろ！



全15タイプのマシン

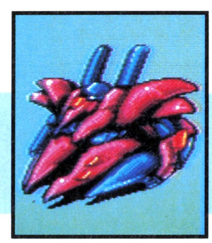
どうせ作るなら、強くてカッコいいロボを作りたいよね。右の写真は、ほんの一部のロボだけど、こんなロボが全部で15タイプも用意されているんだ。でも、見た目がよくても中身が肝心。たとえば、同じタイプのロボでも、パラメータが違えば性能に差が出てくる。タイプにあったパラメータが必要だぞ。



⬆全身レッドで塗装されたスマートなマシンだ。

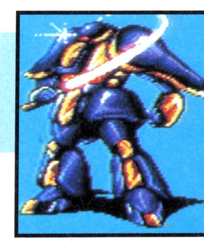
⬇長いアームと、重心の低そうな格闘戦型。





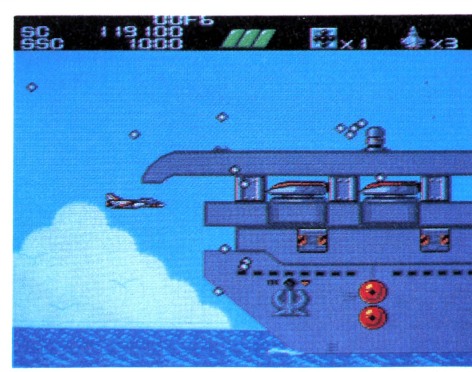
⬆タンクタイプのマシン。打たれ強さが自慢かな。

⬇手に持ったソードが、格闘戦で威力を発揮する。



パワーゲイト

パック・イン・ビデオ／8月30日発売予定／¥6,200　STG　4M



最新兵器続出のSTGだ

アメリカ軍の最新鋭戦闘機を操る、横スクロールSTG。撃墜した敵機のポイントによってパイロットのランクが上がっていく。ランクが上がると、少佐→中佐→大佐というように階級が上がっていくんだ。この階級によってゲームの難易度が変わってくるぞ。戦いの舞台は、グランドキャニオンや地下の大空洞、敵巨大空母と飽きのこない構成。パワーアップのアイテムも、爆裂弾や分身などいろいろ用意されているぞ。



⬆敵の輸送機に爆裂弾をおみまいだ。強力なアイテムが、キミの戦いをサポートしてくれるぞ！

⬆敵の巨大空母が見えてきた。砲台からの攻撃だけでも強烈なのに、前後からも敵機が襲ってくるんだ。

➡ステージクリアで昇進だ！　撃墜されたら２階級特進なんてことはないのかな？



特報

ニチブツ、CDロム新システムに参入決定!!

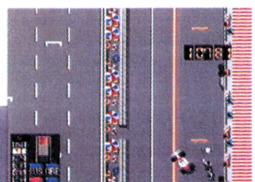
ファン待望のCD化!!

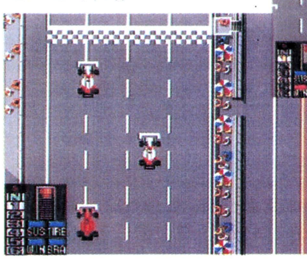
第1弾

CD版 F1サーカス

発売日未定／価格未定 SPG

以前よりウワサのあった、『F１サーカス』のCD化がついに決定！　しかも、CDロム新システム対応というのだから、ファンのみんなはこの情報を見て大喜びしてるんじゃないかな？　残念ながら、内容についてはまだ未定だけれども、CDロムの大容量を生かし、さらにパワーアップすることは間違いなし。続報を楽しみにしていてくれ!!





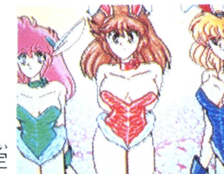
⬅⬆これは『F１サーカス'91』の画面。CD版ではこれにどんなアレンジをするのか気になるところ。続報を楽しみに待っていてほしい!!

PC版画面初公開！

バニラシンドローム

発売日未定／価格未定 ETC

ニチブツの麻雀といえば、アーケードで定評があるけど、この『バニラ』はその最新作。ちょっぴりHな雰囲気が好評だったけど、PC版ではカットされる予定。ちょっと残念だけど、がっかりしないでね！　PC版でもきれいなグラフィックはそのままだよ!!



⬅オープニングのデモシーン。バニラちゃんカワイイ。



➡グラフィックはアーケード版にとらないデキ!!

ファイティングラン

発売日未定／価格未定 ACT

前号でも紹介した『ファイティングラン』の最新画面をキャッチ。ゲームの内容は、武装したロボット同士で争われる、未来を舞台にしたローラーバトルだ。派手でハードな戦闘シーンが、キミの眼前で繰り広げられる！



⬆バトルシーン終了後のビジュアル画面。これは勝ったところだね。

クイズの星

サン電子／発売日未定／価格未定 ETC

キミの知識に挑戦！

CDロムならではの、総クイズ数2000問！　みんなで楽しむ早押しモードと、ストーリーに沿ってクイズが出題されるモードが用意されている。はたしてキミの頭上に、クイズの星が輝くときがくるかな??

続報を楽しみに待っていてね。



⬅ストーリーモード中で見ることができる、ビジュアルシーン。きれいだね。



➡どんなクイズが出題されるのか、ワクワクしちゃうね！　う～ん楽しみ!!

どらごんEgg!

メサイヤ／発売日未定／価格未定 ACT

ドラゴン飼育ACT!!

この『どらごんEgg!』は主人公が、ドラゴンの子供を背負ったまま、敵と戦うACT。ところが、この子供ドラゴンが育ち盛りのくいしん坊。倒した敵を食べてドンドン成長していくんだ。すると、いままで背負っていたドラゴンに乗ることができる。攻撃力がパワーアップした上に、ドラゴンに乗ってラクラク移動ができるんだから、一生懸命育ててあげよう。きっとドラゴンに愛着がわくよ。



⬅ドラゴンをしっかり育てれば、ボスとの戦闘も楽になるよ。

タイムクルーズ2

フェイス／8月発売予定／価格未定 ETC

巨大なフィールドがキミを待つ!!

メインフィールド画面が、なんと７画面もあるという、ピンボールが登場だ！

面の各所にある“タイムホール”に入るとボーナスステージへ。地球創世紀から未来まで、さまざまな時代を舞台にしたボーナスステージが楽しめるぞ!!



⬇ボーナスステージのひとつ、未来のタイムホールに入ったところだ。



⬆７画面分もある巨大なフィールドを持つピンボールゲームの登場だ!!

Time Schedule

タイムスケジュール

㉂消費税込み（無印は消費税含まず）

H　Huカード
C　CDロム
S　スーパーグラフィックス
SCD　CDロム新システム

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム	A·PZG	アクション パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	A·RPG	アクション ロールプレイング	ETC	その他

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
7／5㈮	ファイナルソルジャー	ハドソン	H	¥6,500	STG
7／6㈯	トリッキー	I.G.S.	H	¥6,700	PZG
7／12㈮	F1サーカス'91	ニチブツ	H	¥6,900	SPG
7／12㈮	メタル・ストーカー	フェイス	H	¥6,780	ACT
7／19㈮	精霊戦士スプリガン	ナグザット	C	¥6,500	STG
7／19㈮	PC原人2	ハドソン	H	¥6,500	ACT
7／26㈹	大旋風カスタム	NECアベニュー	C	¥6,800	STG
7月中旬	レーシング魂	アイレム	H	¥7,000	SPG
7月末	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	C	¥7,200	AVG
8／9㈮	はなたーかだか!?	タイトー	H	¥7,200	STG
8／9㈮	パワーリーグIV	ハドソン	H	¥6,500	SPG
8／9㈮	BURAI　八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	C	¥7,200	RPG
8／23㈮	1941	ハドソン	S	¥9,800	STG
8／30㈮	聖竜伝説モンビット	ハドソン	C	¥6,800	RPG
8／30㈹	パワーゲイト	パック・イン・ビデオ	H	¥6,200	STG
8月上旬	スクウィーク	ビクター音産	H	価格未定	PZG
8月下旬	ヴァリスV	レーザーソフト日本テレネット	C	¥6,780	ACT
8月下旬	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	H	¥6,900	SPG
8月予定	クイズアベニュー2	NECアベニュー	H	価格未定	ETC
8月予定	ソーサリアン	ビクター音産	C	価格未定	A·RPG
8月予定	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	H	価格未定	ETC
夏／予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	C	価格未定	A·RPG
9／20㈮	ワールドジョッキー	ナムコ	H	¥5,800	SPG
9／27㈮	ニュートピアII	ハドソン	H	¥7,200	A·RPG
9／27㈮	メソポタミア	アトラス	H	¥6,800	ACT
9月末	どらごんEgg!	メサイヤ	H	価格未定	ACT
9月予定	ウルトラボックス第5号	ビクター音産	C	¥4,800	ETC
9月予定	コリューン	ナグザット	H	価格未定	STG
9月予定	スーパーメタルクラッシャー	パック・イン・ビデオ	H	¥6,200(予)	SLG
9月予定	ZERO WING	ナグザット	C	価格未定	STG
9月予定	バニラシンドローム	ニチブツ	SCD	¥7,000(予)	ETC
9月予定	バブルガムクラッシュ	ナグザット	H	価格未定	AVG
9月予定	マイト&マジック	NECアベニュー	C	価格未定	RPG
10月予定	タイムクルーズ2	フェイス	H	価格未定	ETC
10月予定	マジカルチェイス	パルソフト	H	¥7,800	STG
11月予定	天使の詩	RIOT日本テレネット	SCD	¥7,400(予)	RPG
11月末	トイレキッズ	メディアリング	H	価格未定	ACT
秋／予定	大閤記	アスク講談社	C	価格未定	SLG
12月予定	スパイラルウェーブ	メディアリング	H	価格未定	STG
12月予定	ブロウニング	RIOT日本テレネット	SCD	¥6,980(予)	ACT
年内	クイズの星(仮)	サン電子	SCD	価格未定	ETC
年末	レディファントム	レーザーソフト日本テレネット	SCD	価格未定	SLG

■発売日未定のソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
ああっ女神さまっ	メサイヤ	H	ACT
あげだま(仮)	NEC・HE	H	ACT
アルシャーク	ライトスタッフ	SCD	RPG
IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	AVG
ウィザードリィI～V	ナグザット	SCD	RPG
F1サーカスSPECIAL POWL TO WIN	ニチブツ	SCD	SPG
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	STG
キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン	SCD	SLG
銀河お嬢様伝説YUNA(仮)	ハドソン	SCD	AVG
ゲイングランド	NECアベニュー	H	ACT
コズミック・ファンタジー3	レーザーソフト日本テレネット	SCD	RPG
斬	タイトー	SCD	SLG
シャドー・オブ・ザ・ビースト	ビクター音産	SCD	ACT
雀偵物語2(仮)	アトラス	C	ETC
シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	C	SLG
神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース(仮)	メサイヤ	SCD	RPG
スターパロジャー(仮)	ハドソン	SCD	STG
ストライダー飛竜	NECアベニュー	S	ACT
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	STG
ZERO WING	ナグザット	H	STG
太平記	インテック	C	SLG
達人	タイトー	H	STG
ダブルドラゴンII	ナグザット	SCD	ACT
チキチキボーイズ	NECアベニュー	C	ACT
ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	H	未定
中華大仙II(仮)	タイトー	H	ACT
TVスポーツ　ベースボール	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　ホッケー	ビクター音産	H	SPG
TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音産	H	SPG
天外魔境II	ハドソン	SCD	RPG
天地を喰らう	NECアベニュー	C	ACT
トップをねらえ!	リバーヒルソフト	SCD	ETC
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説	ハドソン	SCD	RPG
ドラゴンブリード	アイレム	H	STG
21エモン	NEC　HE	H	未定
熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編(仮)	ナグザット	SCD	SPG
バリスティックス	ビクター音産	H	ACT
ピーターパックラット	テンゲン	H	ACT
ヒット　ジ　アイス	タイトー	H	SPG
ファイティングラン	ニチブツ	H	ACT
フォゴットンワールド	NECアベニュー	SCD	STG
BURAI2	リバーヒルソフト	SCD	RPG
プリンス　オブ　ペルシャ	リバーヒルソフト	SCD	ACT
ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	ETC
BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	H	ACT
ポピュラス ザ・プロミストランド	ハドソン	SCD	SLG
ホラーストーリー	NECアベニュー	C	ACT
マーブルマッドネス	テンゲン	H	ACT
マインスウイーパー　掃海艇	パック・イン・ビデオ	H	PZG
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	H	A·PZG
マミーヘッド(仮)	タイトー	H	STG
魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	SCD	AVG
ミズバク大冒険	タイトー	H	ACT
盟約の定義	ヒューマン	H	RPG
森田将棋PC	NECアベニュー	H	ETC
モンスターメーカー	NECアベニュー	C	RPG
ライザンバーIII	データウエスト	C	STG
雷電(仮)	ハドソン	SCD	STG
ルーム	ビクター音産	SCD	AVG
レインボーアイランド	NECアベニュー	C	ACT
LORDS of the Rising Sun	ビクター音産	C	SLG
ロードス島戦記	ハドソン	C	RPG
ワードナの森	NECアベニュー	C	ACT

7月号の記事においてアスク講談社の『太閤記』を『太閣記』と誤って表記していました。おわびして訂正いたします。

SOFT HOUSE INFORMATION ソフトハウスインフォメーション

I.G.S.

新システム参入は決定しているものの、内容、ジャンルについてはまだ未定。現在従来のCDロムで1本制作中。タイトルやジャンルは来月に発表できそうです。

インテック

新システム対応ソフトのSPGとSLG、（ともにタイトル未定）の2本の企画が現在進行中。

ココナッツジャパン

パチンコSLG（タイトル未定）は、パチ夫くんシリーズの新作か続編の予定。CDロム新旧両システム対応ソフトになります。

データウエスト

早くも『ライザンバーIII』の制作が決定！ メーカーとしては、新システム参入が決定しているが、作品はまだ未定です。

ブレイングレイ

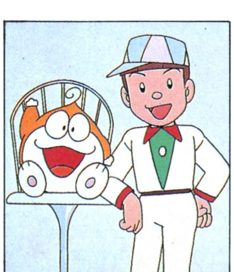
新システム対応のRPGの企画アリ。

パック・イン・ビデオ

新システムに参入は決定しているが、作品はまだ未定。

ハドソン

7月5日『ファイナルソルジャー』発売!! 続いて7月19日に『PC原人2』も出る!! そして7月21日から恒例のキャラバンがスタート!! さらに8月にもソフトが3本出ます。この夏休みはハドソンにお・ま・か・せ!!



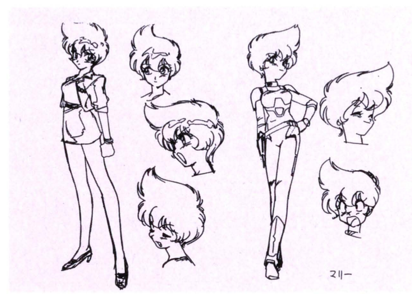
↑第2弾『21エモン』。どんな内容になるのかな？ 楽しみだね！

NEC HE

参入第2弾は、『21エモン』に決定。メディアはHuカードの予定。『あげだま』にはさくまあきら氏が制作に参加していることが判明したぞ！

アトラス

新システム対応ソフトの企画をたて始めた。『雀偵物語2』の制作も現在進行中で、今回のストーリーは、未来が舞台になる。キャラクターデザインに、「キャッ党忍伝てやんでぇ」などでおなじみの鈴木典孝氏、クリーチャーデザインに、「セイバーキッズ」などを手がけた福地仁氏ら、スタジオOXのメンバーが、制作に参加している。



↑たった今届いたばかりの『雀偵物語2』のキャラクターデザインのラフ。これはヒロインかな？

ナグザット

「ナグザットサマーカーニバル'91」がついにスタート。7月から8月にかけての全国的なイベントなので、みんなで遊びに来てね。

アスミック

ここのところ新作の発表がなかったけど、現在AVGの企画が進行中です。

NECアベニュー

6月28日発売の『スプラッシュレイク』のクイズに答えると『マイト&マジック』のモニター用サンプルソフトが当たる。しめ切りが7月5日なので、急いで応募しよう。くわしくは『スプラッシュレイク』に同封されているアンケートハガキを見てね。

テンゲン

今月のテンゲンの広告に『マーブルマッドネス』『ピーターパックラット』『マジカルパズル・ポピルズ』のPC版画面写真が初公開されています。最新情報が入り次第、ちゃんと紹介するので、楽しみにしていてね。

ナムコ

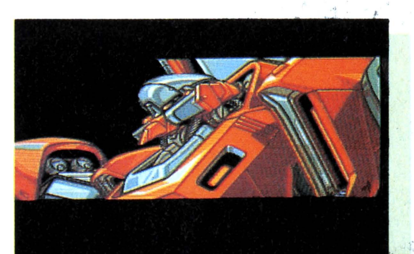
恒例の第4回「ナムコット出版社対抗ゲーム大会」が行われました。3部門の競技の中で、MD『球界道中記』2位、PC『ワールドジョッキー』3位などの健闘が光り、㊙さんは、総合で堂々の2位！ 賞状とともに贈呈された「溶接マスク」や「鎌」など、世界一ショボイ副賞を手に「ありがとうございます。コレ欲しかったんですよ」の一言の思いやりが心にしみる1日でした。

ライトスタッフ

横須賀線、西大井駅から歩いて2〜3分のところに自社ビルが完成しました。なんと、1階&地下1階は、ライトスタッフの情報発進基地となるアンテナショップ！ パソコンのハードやソフトなどのお店です。ただ今、商品を購入すると、Tシャツなどのオリジナルグッズをプレゼント中！ ぜひわが社のビルにおこしくださいませ！

日本テレネット

第1制作事業部RIOTからは、『ブロウニング』のビジュアル画面が飛び込みで入ってきたので、この場で紹介しよう！ また、第3制作事業部レーザーソフトからは、新作情報が2つ。まずは大人気シリーズの続編、『コズミック・ファンタジー3』。もう1作は『レディファントム』というSLGで、年末発売予定。続報が入り次第紹介するので楽しみに待っていてほしい。





↑『ブロウニング』の最新ビジュアル画面だよ。カッコいいね！ 早く動いているところが見たい！

見せます 出します

ゲーム業界 裏のウラ

メーカーさんが、普段どんなことを考え、何をしているのか興味のある人って多いんじゃないかな？ このコーナーはこの業界に興味のあるキミに贈る、ためになるコラムのコーナーです。

ビクター音産

ゲーム開発最前線



ニューメディア事業部次長

小森治信氏

滋賀県生まれのナイス・ミドル。元、洋楽関係のディレクター。

今月から私、小森のコーナーがスタートします。ビクター音産が、私が、何を考え何をしようとしているのか、少しでもみなさんの好奇心の足しになれば…と思うのです。というわけで、第１回目の今回は、ビクター音産とニューメディア事業部のパート１。

もともとビクター音産は、レコード会社としてスタートし、現在に至っているわけで、古くは今やリバスター音産の社長である橋幸夫さん、再結成で話題を呼んだピンクレディー、最近では小泉CM今日子やサザンオールスターズなどが在籍しています。…なんてことはみんな知ってると思うんだけど、そんなレコード会社がこれからのソフトにコンピュータが有機的に結合することは時代の要請、ということでコンピュータ関連事業に乗りだしたのが、今から８年前の1983年。私が人事異動で、それまでの洋楽からこちらに移ってきたのが、それから２年後の1985年のことでした。当時、まさに「清水の舞台から飛び降りる」心境でした。

さて、この事業を始めるにあたって、最初はまずパソコンのパッケージ商品をやろうということで、当時人気を集めていた富士通のＦＭ７シリーズを主力開発対応機としてスタートしました。発足当時はメンバーはすべてレコード関係者ばかり。プログラマーはどうする、シナリオは誰でいく、グラフィックは、さらに販売はどうする、宣伝は…と未知の世界を文字どおり右往左往しながらの船出だったのです。(つづく)

ナムコ

ナムコの「あとがき」



広報センター

西村幸久氏

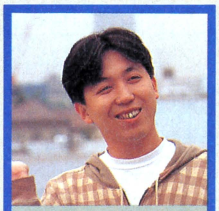
ナムコの広報誌「ＮＧ」で、"のぞ"ちゃんの愛称で活躍中!!

「あとがき」とか「編集後記」とか読むのが大好きである。大消費天国ニッポンでは、来る日も来る日も魅力的な装丁のおびただしい新刊本がところ狭しと並べられている。活字中毒にして衝動買い癖のある私としては、「はて？　なにを読めばいいのか？」"究極の選択"に迫られることが日常茶飯事で、もうヘトヘトである。そんなとき、案外最後の決め手になるのが「あとがき」なのだ。そこには、著者や編集者の人柄や、"してやったり！"の、ちょっと得意げな息づかいや、生活臭さや、作業場の様子や何やらがホンワカと伝わってくる。"気負いすぎ"の嫌いの強い「まえがき」より、戦い済んで日が暮れて、疲れは残っているものの、少し精神的ゆとりを取り戻して、謙虚さもある「あとがき」の方がシンミリとよいのだ。

このコラムの話をもらったとき、なぜか「あとがき」みたいなのがいいかな!?　とふと思った。コラムという気安さ(?)と気の多さ(！)から話がアッチコッチいったりすると思いますが、ホンワカと「ナムコのあとがき」みたいなものが、このコーナーでお伝えできればいいなと思っています。乞うご期待！　(つづく)

RIOT 日本テレネット

天使が生まれた日



第１開発事業部企画

西健一氏

新システム対応ソフト第１弾『天使の詩』の企画担当者である。

『ドラクエ』は友情をモチーフにしたRPGだといわれるが、僕は愛をモチーフにしたRPGが作りたくてしかたがなかった。なんか「愛がテーマだぜ」というと、「バッカじゃねぇの」とかいわれそうだけど、愛といっても「愛しちゃったぜベイベー」の愛じゃなくて、博愛、母性愛、人間愛を匂わせるもののこと。それにデカダンス(退廃的)な雰囲気を漂わせたもの。これまでの健康的なハッピーエンドも確かにおもしろいけれど、そろそろ"フィン・ド・シエクル(世紀末)"を迎えようとしているのだから、悲しくて切なくて…みたいなものもウケるはず。そして、出つくした感のある、ギリシャ神話、北欧神話、インド神話などを世界設定として使わないこと。そんなことを念頭にラフを作ってみたんだけど、結構ありきたりのものになってしまい自己嫌悪……。

その時に聴いたのが、"ケルトの歌姫"と称されるエンヤの"CELTS"というアルバムだった。何の気なしに"CELTS"を辞書で引くと「ケルトの、ケルト的な」という字義。これが発端となり、ケルト関係の本を乱読したわけです。　(つづく)

ヒューマン

証言 私はこうして業界に入った!



事業部研究開発室
吉田秀司氏
現在、『ファイヤープロレスリング』のＳＦＣ移植を手がけている。

玩具店でバイトを始めてからファミコンにはまってしまった。そのうち自分でもゲームを作ってみたいと思うようになって、ときどきゲームのアイデアをメモしていました。それで、２年くらい前に、某ゲーム会社の求人広告を見て「ゲーム業界で働きたい(ゲームデザイナーになりたい)」という思いが芽生え、いままで書きとめておいたメモや、新しいアイデアを組み合わせてＲＰＧの企画書を書きました。その時の企画というのは、ＲＰＧの"成長"という部分に重点をおいた自由度の高いシステム(『ウィザードリィ』タイプ)をウリとしたゲームでした。主人公も敵もすべてサイボーグで、倒した敵の体の一部を自分の体に組み込んで、自分を強くしていくという、今でも結構使えそうなアイデアで、なかなかの自信作だったんです。しかし結局その企画は、その会社には受け入れられませんでした。理由は「アイデアも大切だが、それ以上にハードの特性などの総合的な知識や、それを生かすことのできる力がゲームデザイナーに必要だ」ということでした。　(つづく)

アイレム

ホスト高津の ライダーズ ハイ!



販売促進課
高津洋一郎氏
"プリンス高津"の異名を持つ、アイレムの名広報。

去年から鈴鹿８耐に参戦している"チームアイレム"、今年も出るで!!　いやー去年は大変やったわ。レーススタート直後に接触転倒するわ、キャンギャルはわがまま言いだすわ、暑いし、しんどいし、お金になれへんし、勝たなあかんし、日射病で倒れる奴もおるし、苛酷やで！　それを今年もやる言うねんからスゴいやろ!!

ここで鈴鹿８耐の説明をしよう。８耐とは１周、約６kmの鈴鹿コースを８時間で何周走れるかを競う、単純で苛酷なレースのことだ。しかしツラいで、このレースだけは。暑いなか革のツナギを着て単車にまたがって走るんやからな。もちろん８時間中に交代はあるけどな。なかには脱水症状をおこしてタンカで運ばれライダーもおる。それでもアイレムはまた参戦するんや!!　(つづく)



⬆チームアイレムのスタッフ。今年も熱いレースを見せてくれるハズ！

NECアベニュー

ナイスガイMR.TABETAの 業界用語の基礎知識



MR.TABETA

先月お休みいただいた、この「業界用語の基礎知識」。連載中止かと思った方も多かったんでしょうが、なんの、ナンノ。今月からコーナーもワイドに、いーかげん具合いもパワーアップして再登場。前回からの続き「え」からお贈りいたします。

◀　ア　行　▶

えぬいーしー(NEC)
家庭用ゲームから宇宙まで、計り知れないスケール事業を展開している大企業。一般的には少々ドライなイメージを抱かれているようであるが、私のようなオチャラケた人材でも起用していただいていることから察すると、相当フトコロの広い企業であると思われる。

えんげるけいすう(エンゲル係数)
生計費中の食費のしめる割合を、百分率で表した数字のこと。この数字が大きくなれば大きくなるほど、ビンボーということになる。ちなみに子沢山の家庭では子ども関連の費用率「エンジェル係数」が高くなり、プログラマー宅では「ユンケル係数」が笑い事では済まないくらい高くなる。

えんじん(エンジン)
スーパーグラフィックスの外観は、自動車のエンジンそのものを基にデザインされたそうである。コンセプトは「力強さ」だったとか。

おちる(落ちる)
万物はすべて引力によって落ちることを運命づけられている。リンゴだって落ちるのだから、しめ切りだって落ちるのが道理であると、私は主張したい。

かいはつ(開発)
先日、某番組で新卒のリクルーターの意識調査結果を発表していたが、それによると「開発」と名のつく職種は理系、文系問わず大人気だそうで、理由は言うに事欠いて「カッコいいから」だそうである。近年テレビを見て大笑いすることなどはなかったが、この時ばかりは涙がでるほど笑えた。

かいはつしすてむ(開発システム)
開発システムと聞くと、大型機を想像する方が多く、実物(一式がスクール机の上に乗ってしまう)を見せるとあまりの小ささに驚かれることも少なからずあったが、近ごろはCD開発システムのおかげで何とかハクがつくようになった。

かいはつしつ(開発室)
プロジェクトスタート時は新築であるかのようにピッカピカで、夢と希望があふれているが、半年も過ぎたころには死体寸前のスタッフとゴミと寝袋があふれている。

かいはつしゃ(開発者)
知的労働者に見えるが実は肉体労働者。わりと高給であるにもかかわらず、同じ服ばかり着ている人たちのこと。　(つづく)

勝PCエンジン 9月号は 7月30日(火)発売！

次号予告

絶好調の9月号！　あー夏休み、何にもすることないよー、なーんて言ってるヒトはいないかな？　大丈夫、マルカツを読めば困ることはナイ。ドドーンとまとめて RPG、めんどうみちゃうのだ。じっくり取り組めるこの季節だから、汗をふきふき攻略してね！　そしてもうひとつのBIGニュース、あの『ファイプロ2』のデータ下じきが堂々登場！　夏休みは㊙でダッシュ!!

EDITORS'TOPICS

CES も4回めになると、もうタイヘン。顔覚えられちゃって、会場の中のあちこちで金髪ギャルに「タツオ、カムヒア」と追っかけられる始末。まとめて面倒みたぜ。(佐)

成田エクスプレスのグリーン車に乗った(生涯2度目)。なんと！　缶飲料がタダ。20本飲めばグリーン代がチャラになると、まっ先に考えた私は、生まれついての貧乏人。(後)

電車待ちの駅のホームでガムを踏んづけた。しかも3日間連続で。毎夜靴にひっついたねばねばを取りながら、ガムをかんでる奴全員を張り倒したくなった私である。(山)

出たーッ、ついに「エレクトロニック」のアルバムが!!　ニュー・オーダー節メロディーとB・サムナーのへたうまヴォーカル、J・マーの職人ギターの結晶に(松)はメロメロ。

最近のお気に入りは『プリンセスメーカー』なのだ。初めての子供がプリンセスになった時には、カンドーの嵐ッ！　思わず涙が…。さて次の子供の運命やいかに？(の)

電車でとなりに立ったおじさんの顔を何げなく見ると鼻血が出ていた。視線を下げるとジャンパーのポケットからパンストがはみ出ていた……。不気味なおじさん。(由)

すっかり黒くなったわねと言われた。え、どこが？　と聞くと、ポッと頬を染めちゃうとこがカワイイ。ところで、どこが黒いのでしょう。あそこだといいな。　(希)

春のGIシリーズで連戦連勝。もうけで買った軽井沢の別荘で、今度買う大型クルーザーの写真を見ている今日この頃……。　(などと白昼夢を見ているⓉ)

先日、ついにゲームボーイを買いました。今まで買わなかったのは、リンクスというデカイ友達がいたからなのさ。でもリンクス君は、ソフトがなくて自爆しました。(ミ)

れんさいマンガ⑭ 楽田亀丸一家の一日



【参考文献】「やさしいフィンランド語読本」萩島崇(大学書林)、「人魚の姫」アンデルセン(新潮社)

コンプファミリー テレホンネット

横浜 045(541)0000

大阪 06(700)5599

高松 0878(33)6700

豪華ゲスト続々登場

現在〜7/4 菊池通隆先生出演!!

7/5〜7/19 水野良先生出演!!

ライター大募集

㊙では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区

九段南4-7-16 市ケ谷KTビル

㊙PCエンジン「〇〇係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男

Sinior Editor……後藤靖彦

Managing Editor……山田美恵子

Editors……松本　剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原　保　小畑雄二　化石ハウス　超音速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤　誠　小林　昇　柏原康雄

Writers……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎　拓　増島　健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　森田慶子　佐藤裕志　川口ハヂメ　小西晃治　中川立一　廣木克哉　菊池武史　東　千里　山猫(平井太郎、八尋　峻)

Photographers……林　久平　倉部和彦　分部辰浩　林　克典　伊豆倉守一　舟喜　力　加藤幸広　庄司康治

Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ　小松崎祐子　大曽根晶子

月刊 勝PCエンジン 8月号

1991年8月1日

特別定価430円(本体417円)

雑誌コード　13575-8

発行人……角川春樹

編集人……佐藤辰男

発行所……角川書店

住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3

(編集部)03-3221-3521

(販売部)03-3817-8523

(広告部)03-3817-8425

印刷所……凸版印刷

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承下さい。



CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
NEC
特攻
サウンド
ボンバー
ヘルパー機が敵に向かって体当たり。後は俺にまかせろ、お前たちの命を無駄にはしない！
CD-ROM²の特性を活かしたこの迫力！ 勇壮なアレンジサウンドを背に、大旋風部隊がつき進む！
ヘルパー分隊の怒りが大爆発！ どんな強敵も恐れるに足らぬ、大旋風部隊の切札だ！
あのシューティングが爆音とともに帰ってきた!!
シューティングファンを熱中させたあの「大旋風」が、爆音とともに帰ってきた！ その名も「大旋風カスタム」。ステージもサウンドも、さらにパワーアップ！ あの熱い戦いが、再び巻き起ころうとしている。CD-ROM²ならではの醍醐味を存分に味わってくれ！
大旋風
CUSTOM
だいせんぷう カスタム
7月26日発売予定！
標準小売価格6,800円（税別）
NEWボス
新たなボスが続々登場。こんどの敵はさらに手強いぞ。撃って撃って撃ちまくれ！ もう容赦はしない！
この秘密兵器で君はヒーローだ！
もう足りない！
1つや2つじゃ
AVENUE PAD 3
アベニューパッド3
PCエンジン初の3ボタンパッド！ 随時切り換え可能のスローモーション機能つきだから、ハイスコアも全面クリアも夢じゃない！
標準小売価格
2,980円（税別）
NAPD 1001
RUN SELECT OFF
HE system
HOLD HI
III II I
SELECT RUN
※スローモーション機能は、一部ソフトには対応しておりません。
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部／〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日／午前10:00～午後7:00
テープサービス03(3288)0880
©1991 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY TOA PLAN



月刊 マル勝PCエンジン 1991 8月号
1991年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第8号通巻32号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(3817)8523 編集部03(3221)3521
特別定価430円(本体417円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357508438 雑誌コード13575-8